免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪恶の Aogu 습니다

3DM-SMV 小组

杂志信息：

名称：Xbox专辑 VOL.15

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat 9 pro

制作时间：2011年10月13日

页数：244页

有的时候需要换一种思考方式。

XBOX 360 专辑
X360 SPECIAL
Vol.15
盛夏清凉号
第弹
X360世界旅行指南
第弹
诸神的光环
《光环》十周年暨Bungie二十周年纪念
第弹
This is Fight! 致命格斗 王者归来
黑色洛城
UCG
典藏级精华攻略集合
地牢围攻3
入口2
灵异恐惧3
梦幻俱乐部ZERO
Xbox360专辑
Vol.15 DVD
光盘收录
新作影像・视频攻略:《灵异恐惧3》全ALMA人偶收集・特别奉献:《梦幻俱乐部ZERO》DLC歌曲全集・更多内容详见光盘

■死亡岛

VOL.15 XBOX 360 专辑 X360 SPECIAL

2011年微软的日子似乎比另外两个竞争对手要好过得多。索尼经历了PS3被破解、PSN被黑的双重打击。任天堂则是将3DS大幅降价，直接导致其身价暴跌。看上去当一名软饭似乎很幸福？其实不然，看看上半年的游戏阵容你就会发现，X360的独占大作实在少得可怜。那么未来呢？从E3展上X360的表现就可以看出，未来X360的独占游戏确实不少，而且有很多潜在的百万级大作，但问题是——这些独占游戏都是Kinect专用游戏。而传统玩家真正期待的独占游戏依然只有微软自家的几根顶梁柱。

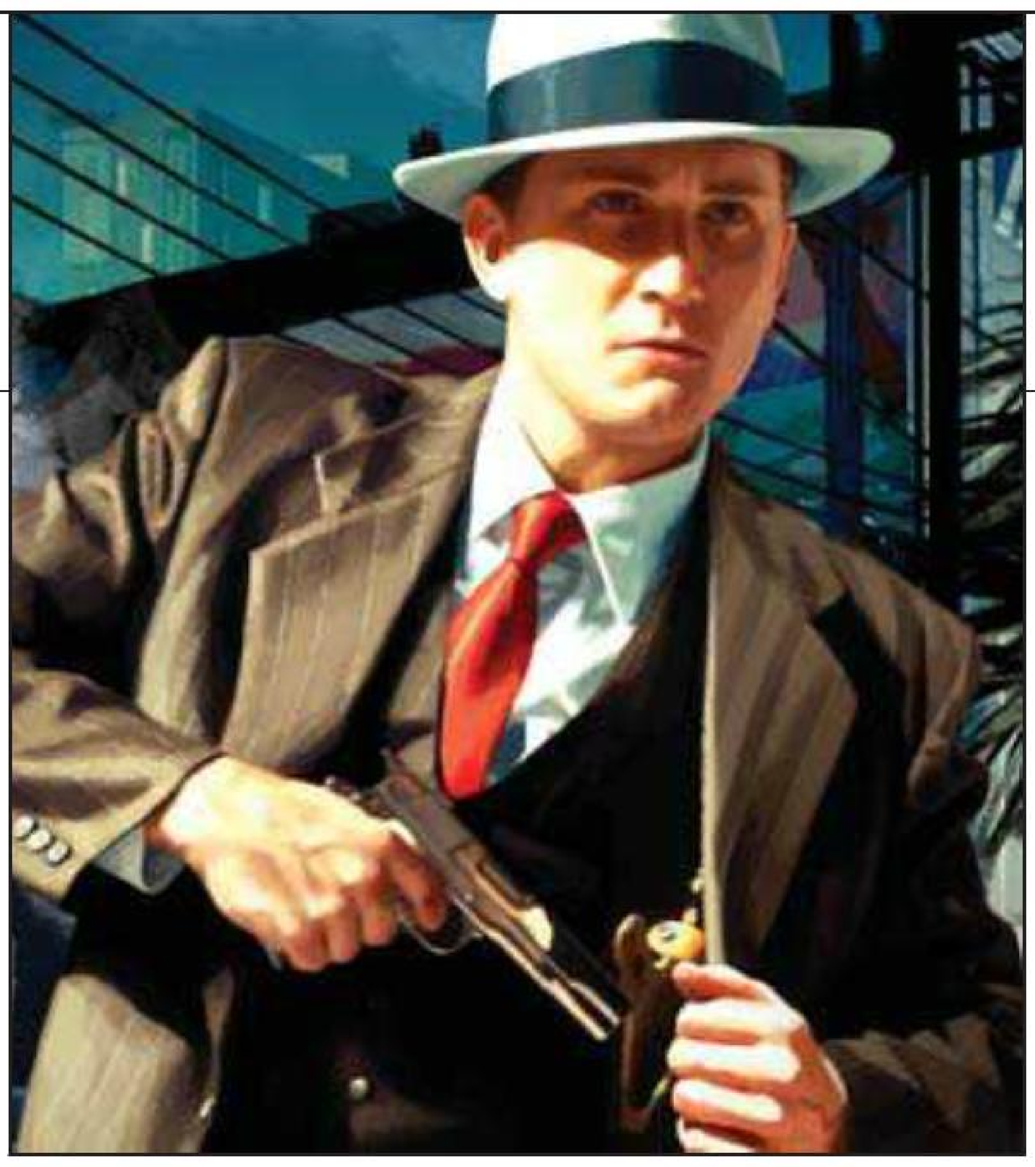
E3历来被看作是游戏界的风向标。今年E3一开，很多软饭都公开表示了自己对X360未来的担忧。其实大家并不是在担忧X360的销量，而是在担忧X360上的传统游戏（尤其是大作）的数量。关于这一点，我觉得软饭们可以放一百二十个心，因为微软非常注重平台的信用。“平台的信用”这个词出自原微软日本Xbox事业部长泉水敬，其观念的核心思想就是：不管主机销量多差，处境多困难，也要确保玩家在主机的生命周期里有足够的大作可玩。

泉水敬这位可敬的老人如今已经不再担任这个职位，但微软日本一直在坚持这一战略，于是上半年我们看到了《边缘战士》、《红色派系　末日审判》、《地牢围攻III》这些美式大作的日版。其实别说这些中国玩家耳熟能详的游戏，即使是《肖恩怀特滑板》、《WRC　FIA世界拉力锦标赛》这种在国内连盗版都乏人问津的美式游戏，其最新作同样会登陆日本。那么这些游戏的销量如何呢？很遗憾，大部分游戏在当周日本销量榜的前30名里都不见踪影，也就是说大部分游戏的销量都不到3000套。这意味着连宣传成本和本地化费用都捞不回来，但微软日本依然在坚持，这就是所谓的“平台的信用”。

试问，对于日本市场这种弹丸之地尚要坚持信用的微软，会不会因为Kinect而忽略全球数千万传统玩家呢？我想答案是显而易见的。

纱迦

2011.08.15



封面用图：黑色洛城　封面设计：一刀

CONTENTS

卷首特集
诸神的光环 002
——《光环》十周年暨Bungie二十周年纪念

特别策划
X360世界旅行指南 012
This is Fight ！——致命格斗 王者归来 024

成就集中赢
飙风雷哥 034
绿灯侠 猎人的崛起 037
美国队长 超级战士 038
里约大冒险 040
乐高 星球大战III 克隆人的战争 043
海绵宝宝 诚实或正直 046
守卫者传奇 048
型可塑 051
体感嘉年华 052

劲作前瞻
幽灵行动 未来战士 054
装甲核心V 057
机器人学笔记 060
极限竞速4 062

典藏攻略
黑色洛城 065
入口2 104
幻境神界 大天使的崛起 121
梦幻俱乐部ZERO 139
暗影恐惧 177
地牢围攻III 193
灵异恐惧3 215

实用技术
腐尸之屋 226
红色派系 末日审判 230

软组织
自制机的秘密5 234
讲述软饭自己的故事Vol.5 238
软组织 240

Xbox360 Special DVD Vol.15

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

主　　编：胜负师
责任编辑：纱迦
出版单位：开明文教音像出版社
印　　刷：深圳市雅佳图印刷有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：大16开 212毫米×278毫米
版　　次：2011年8月第一版
印　　次：2011年8月第一次印刷
印　　张：15
印　　数：0001—3000册
字　　数：400千字
出版日期：2011年8月
定　　价：32元
ISBN：978—7—88049—655—0

如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱
x360special@gmail.com

文 藤曦　编 星夜　美编 心の永恒

诸神的光环

——《光环》十周年暨 Bungie 二十周年纪念

2011 年 7 月 7 日，Bungie 举办了自己的“独立日”庆典——这是 Bungie 独立 4 周年的日子，也是 Bungie 正式脱离《光环》的日子。在那一天，Bungie 将《光环》正式交给了微软。虽然此时它与微软分离已有 4 年，但在这 4 年里，人们仍然将 Bungie 与《光环》划上等号，Bungie 仍然在一心一意地制作《光环》。而在此之后，《光环》将不再是 Bungie 的《光环》，属于他们自己的新游戏系列即将浮出水面，而属于 343 Industries 的《光环 4》也将在《光环 战斗进化》的十周年纪念版之后亮相……

神话时代 1991～2000

到 1998 年 11 月中旬，Bungie Software 的最新作《神话 II 勾魂使者》(Myth II: Soulblighter) 已经获得 14 万套的订单。此时开发团队已经辛勤劳作了一年，《神话》被当时最畅销的两本电脑游戏杂志《电脑游戏世界》与《PC Gamer》一致评选为 1997 年最佳战略游戏，它取得的成功给予他们极大的鼓舞，大家都希望全面超越自我。

他们希望《神话 II》赶在圣诞之前上市，这样他们至少要在圣诞的两个星期之前将游戏做完。他们已经错过了第一个目标发货时间——11 月 1 日。到 11 月 13 日，Bungie 的墙壁上贴满了纸条，每张纸条上都写着一些需要纠正的 BUG，以及可能存在的 BUG。虽然一眼望不到边的纸条让人看得头晕，首席程序师 Jason Regier 说：“我们总算看到终点了。”

员工们看起来都精疲力尽，特别是 Regier 和美工 Mark Bernal。Bernal 说：“大约夏末秋初之际，那是最艰难的时候，大家都觉得可能永远做不完了，想做完简直是做梦。”那时 Bungie 的很多开发人员都

要通宵加班，当东方初现鱼肚白，Bernal 在恍惚中看着正在苏醒的天空，每次都觉得那可能会成为他弥留前看到的最后风景。他最讨厌 BUG，“当你发现自己正在创造错误，你的大脑就无法像平常一样正常思考。”

那时很多员工都是长期处于半梦游状态，有一位刚加入 Bungie 不久的设计师在某个下午回家，刚走进卧室就瘫倒在床上，立刻进入梦乡。他梦到自己化身为游戏中的不死农夫 Ghast，不停地从自己皮肤上抓蛆虫。游戏中的许多后期关卡仍在制作中。David Bowman 在制作第 16 关，他刚完成了地图绘制，告诉美工们花草树木岩石该画成什么样，然后他还要确定地形地貌。场景中的动态效果也等着他确定。这个关卡中有许多地下墓穴，是游戏中最重要的地下关卡之一。大家都反映早期的关卡设计方案太单调，所以将关卡的面积浓缩到三分之一，敌人也被更改，变成了玩家看不到的幽灵，让玩家时刻充满不安，同时不断产生新鲜感。到 11 月 16 日，他已经不眠不休在这个关卡上连续工作了 3 天。他已经有一个星期没看到他那刚 13 个月大的女儿了，他知道只有把这关卡做完才能见到自己的宝贝女儿。

11 月 21 日，Bungie 开了整个下午的会，其中的一个议题是评估一个名为“走上毁灭之路”的关卡，此关的任务目标是护送村长 Rurik 安全返回小镇。Bungie 联合创始人 Jason Jones 对 Rurik 在不同地形上行走的动作很不满意，说他看起来“像他妈的傻子”。最后讨论的话题转移到游戏是否设计得太简单了，因为 Bungie 的游戏向来被批判难度过高，对此 Jones 强调说：“我们不是把它变简单，而是使其不那么令人气馁。”接着这场会议变成了互相挑刺大会，各组人员不欢而散。当晚，6 名开发人员通宵加班，其中 Bowman 创造了加班新纪录——他已经连续8天没有离开过办公室了。他说：“我妻子和女儿昨天刚来过。”老婆离去时他本来想送一束花给她，结果花店送错了地方。

地下室里的牛头人

1991 年，Bungie Software 发源于芝加哥大学数学系学生 Alex Seropian 的地下室公寓。Seropian 来自纽约威徹斯特，他开发了一款电脑游戏，叫做《Gnop！》。这款游戏极其简单，模仿了游戏产业的鼻祖作品《Pong》。与《Pong》一样，它用两个踏板一样的长方形代表球拍，屏幕中弹来弹去的黑点表示网球，上下移动球拍接球即可。这游戏最大的亮点是 Seropian 自己的笑声，他将其转化为电子声，当玩家输球时就会响起。

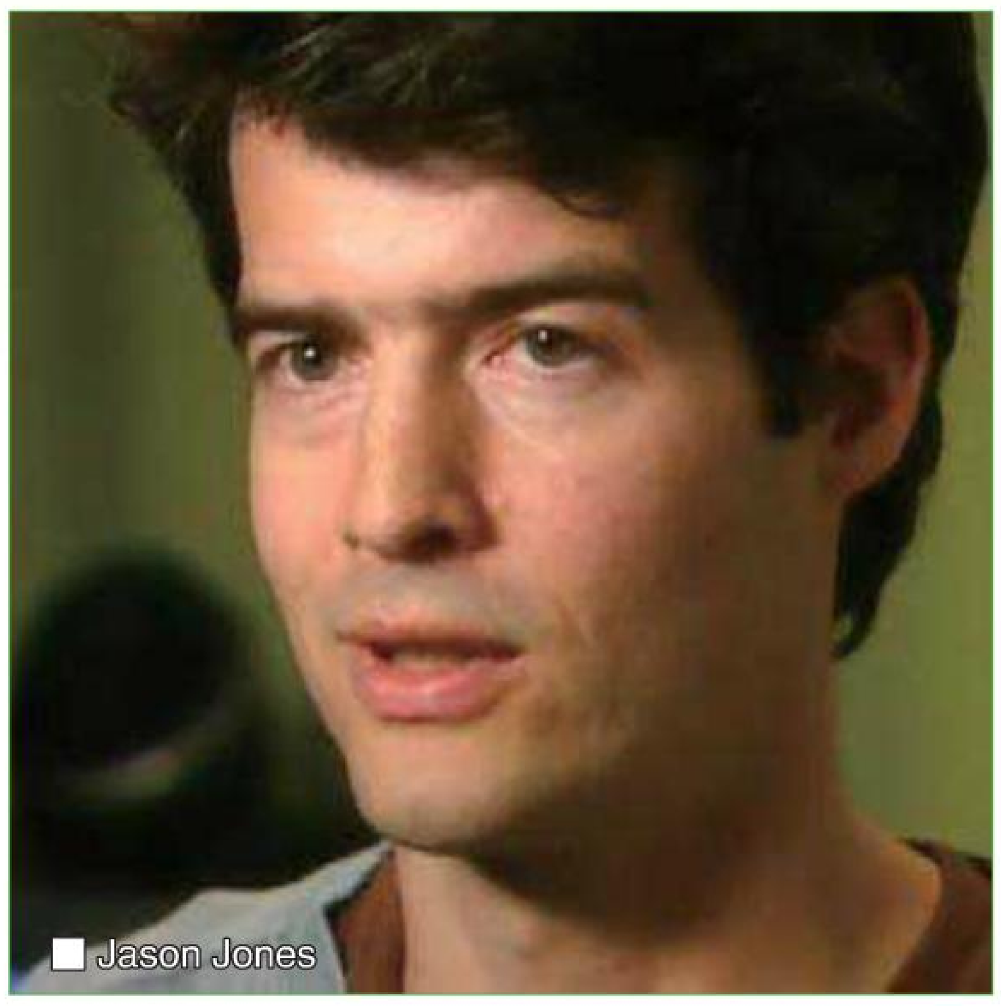
与当时的大多数业余游戏开发者一样，Seropian 将自己的作品当做共享软件上传到网上，在游戏中首次打上了“Bungie”的商标。这游戏一分钱都没赚到。1991 年 5 月，Seropian 毕业时完成了另外一款游戏——《沙漠风暴行动》（Operation Desert Storm），这是一款坦克游戏，以美军的同名军事行动为灵感。他带着自己的作品参加了与游戏有关的展会，想不到真找到了代理商，并且卖掉了 2000 多套。

Seropian是在芝加哥大学的一节人工智能课上认识 Jason Jones 的。有一天，他途经 Jones 的宿舍，透过半敞的房门，看到他正在玩自己图好玩做出来的游戏。于是他激动地要拉他入伙，两人共闯游戏业。

Jones 决定退学，成为 Seropian 的合伙人。他从小热爱游戏，小学五年级就开始自己制作电脑游戏。那时候他的学校里已经有电脑课，每当开课的铃声响起，他就第一个冲进教室，因为电脑总共只有三台，慢一点就只能坐在普通课桌里听课了。Jones 知道如何在电脑上绘画，但不知如何让画面动起来。最后他终于发现了秘诀——用一个简单的程序让电脑在一个位置绘制好图案，然后擦掉，在稍有不同的位置重绘图案。当他终于让画面动了起来，他兴奋得浑身发抖。

1992 年 2 月，Jones 的处女作《牛头人》（Minotaur）终于上市了，这是 Bungie 的第一款

■ Alex Seropian


■ Jason Jones

多人游戏，可以通过局域网联机对战，在当时还比较罕见。他们将游戏带到了展会里寻找发行商，最后还是通过邮购的方式发行，总共卖掉了 2500 套。虽然销量不算高，对于两个刚刚走出大学校园的年轻人来说，还是尝到了制作自己喜欢的东西赚钱的乐趣。他们的下一款游戏《黑暗之路》（Pathways Into Darkness）制作规模相当大，总共规划了 25 个关卡，玩家可以用各种武器、弹药、魔法水晶杀敌，最后的目标是摧毁埋藏在金字塔底部的“梦幻之神”，拯救世界。Jones 和 Seropian 多年来用惯了麦金塔电脑，虽然这比开发 PC 游戏麻烦得多，他们还是义无反顾地支持麦金塔。

《黑暗之路》于 1993 年 8 月发售，在麦金塔用户中引起强烈反响。《Macworld》杂志将其评为年度最佳 RPG，在游戏评测文章中说“欢迎来到尖端技术世界”。但是游戏的难度太高，能将其打穿的玩家少之又少。为此，Bungie 发行了一本“黑暗之路官方攻略本”，其中连“如何使用刀具”这样的细节都进行了详细解说。该作同样通过邮购的方式发行，销量达到了 2 万套。于是在车库里创业的 Jones 和 Seropian 决定将 Bungie 搬到 Pilsen 的一个真正的写字楼里，开始招聘美工和程序员。

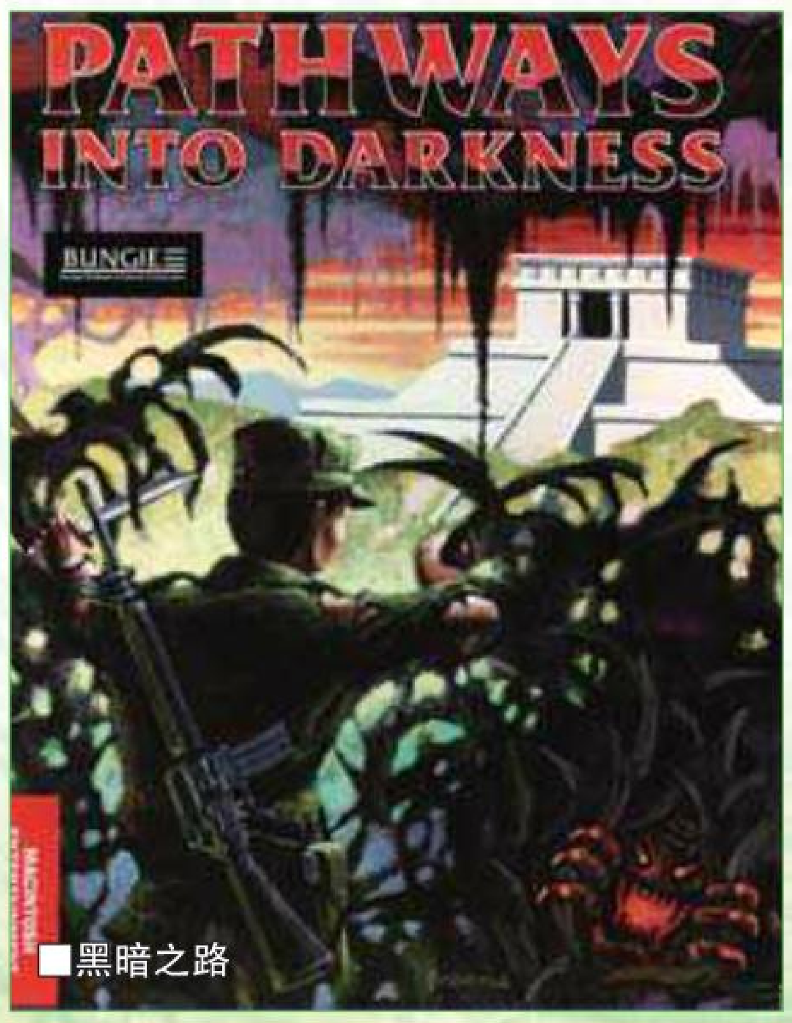
1994 年 5 月，美国律师基金会的公关人员 Doug Zartman 加入了 Bungie。此人多才多艺，在卡尔顿学院学的是社会与人类学，曾是 Spiney Norman 乐队的鼓手兼歌手，但是他并非为 Bungie 制作音乐，而是应聘美工的职位。他是一个超级狂热玩家，因为对游戏的热爱而成为 Bungie 的第一名员工，最初的工作是为《黑暗之路》提供技术支持，之后还是干回老本行——他成为了 Bungie 的公关人员。Bungie 的内部人事名录中形容他为“Bungie 的喉舌”。

Zartman 不仅是 Bungie 的喉舌，更对 Bungie 企业文化的形成有着至关重要的影响。Zartman 帮助 Bungie 形成了那种具有独特幽默感、又处处充满真知灼见的企业文化，玩家总能感觉到他们的真诚。有个《黑暗之路》的粉丝写信给 Bungie，问游戏中某种稀有鱼类的声音是怎么来的？Zartman 在回信中说：“录制这种鱼将死之时的声音很困难，我们不得不到外面抓几只活的回来，带到办公室里宰了，录下它的尖叫声。这么做已经违反了好几个州和联邦的法律，但是我们认为这么做很值。”

□画面极度简单的《Gnop！》。

□《沙漠风暴行动》为 Bungie 赚到了第一笔钱。

■ Bungie 联合创始人 Jason Jones 的处女作《牛头人》。



■黑暗之路

黑暗之路上的马拉松

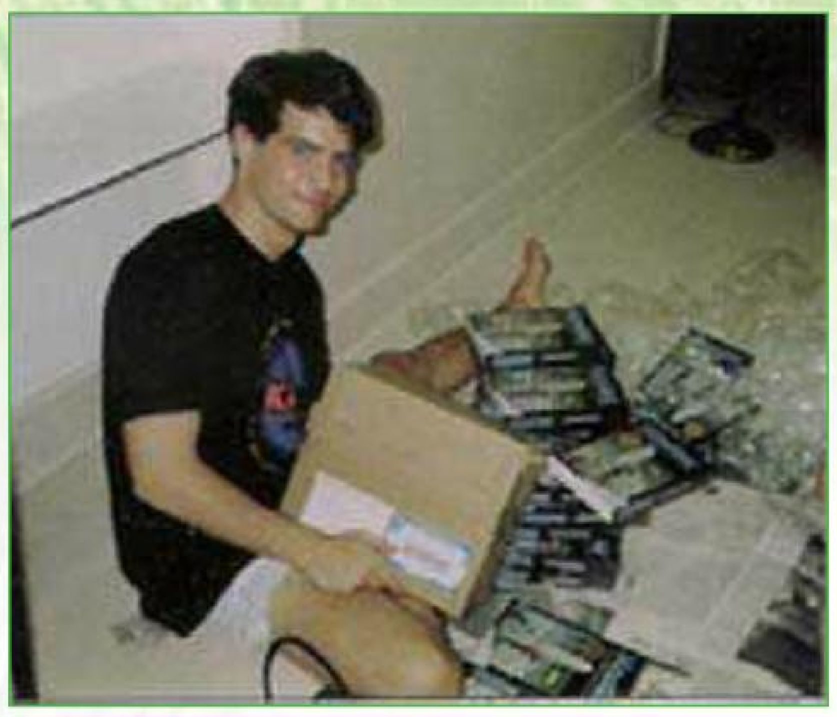
那一年春季，Bungie的团队，包括几个临时工，开始制作《黑暗之路》的续作——《马拉松》（Marathon）。芝加哥大学毕业生Greg Kirkpatrick参与了本作的地图设计与剧本制作，他回忆说："当时我们都很年轻，我才22岁，Jason也就是二十三、四岁，Alex稍微年长几年。我们都只是初展羽翼的小青年，不大清楚自己正在做什么。"

但他们都充满激情，如果将事情花在《马拉松》之外，哪怕只是一分钟，也会被认为是浪费时间。Matt Soell于1995年加入Bungie，担任技术支持，后来由他负责写下了指引游戏开发的剧情大纲《马拉松剪贴簿》（Marathon Scrapbook）。他说："睡觉、吃饭之类活动所占用的时间都被我们尽量控制到最少。"

Kirkpatrick说，《马拉松》的开发过程对开发者来说本身就是一场马拉松。在6个月的开发时间里，长期保持着每周7天、每天14个小时的连续工作状态。"我们是大家印象中的那种典型小电脑游戏公司——每天吃大量披萨，喝无数可乐。一小撮人做大量的工作，大家都疯狂地彼此激励。兴奋感始终伴随着我们，以至于就算做不好也无所谓了。"

《马拉松》与《黑暗之路》一样也是一款FPS，剧情仍是杀敌、拯救平民、拯救世界的套路，不过游戏节奏比《黑暗之路》快得多，画面解析度更高，特效也更华丽。同时本作的剧情也被认为是今后《光环》的基础，出现了星际殖民飞船、外星人等设定，主角要搜集散落到飞船各处的计算机终端收集信息。详尽的背景故事和角色刻画在当时的

▲《马拉松》是一款相当血腥的游戏。



▲ Jason Jones将游戏装进箱子寄往各地。

▲ 1994年1月在旧金山Macworld展会上展出的《马拉松》第一个版本。

FPS游戏中非常罕见，id Software的卡马克大神曾表示"FPS和黄片一样不需要情节"，在当时这话也曾被奉为金科玉律。但Bungie相信真正出色的游戏需要以精彩的故事为支撑。

1994年8月，Bungie将《马拉松》的DEMO带到了波士顿的Macworld展会，很快该作成为这届展会的话题之作，到最后一天Bungie的展台里人满为患，展台上成堆的订单表格全被拿走了，记者们像抢食的鱼群一样围了过来。那一天会场里的许多观众都穿上了Bungie发放的T恤，上面印着后来成为Bungie企业名言的一句话："别让我们揍扁你"（Don't make us kick your ass）。提出这句宣传口号的Zartman如此解释："如果你输了牌不会被揍扁，但是如果在《马拉松》里被外星人的火箭击中，你的身体会到处飙血，你会被射到空中——你会有非常强烈的被揍扁的感觉。"

这次展会之后，Mac玩家们对《马拉松》的兴趣高涨，以至于一些玩家铤而走险。那年秋季，该作的两张早期测试版被偷走了，并非法上传到网上。当时那些已经在展会上填写了订购单的玩家们被告知游戏会在两个星期之内发出，但是将原以为的最后BUG解决之后，Bungie员工们发现了更多的Bug。游戏直到12月14日才最终完成，此前4天Bungie员工们每天平均睡眠时间不到3小时。此时要在圣诞之前将所有游戏寄到玩家家里是不可能的了，不过Bungie仍在与时间赛跑。12月23日，Seropian和Zartman以及另一位美工在Aurora仓库的流水线上度过，在那里进行了游戏的最后包装生产，接着他们通过加急快递将首批500套游戏寄给玩家，让他们能在平安夜当天收到。

1995年1月的旧金山Macworld展会上，已经错过了一个圣诞节的玩家们蜂拥到Bungie展台前，当场直接付钱购买。Zartman如此形容当时的情形："Bungie的员工们一边拿着大把的钞票，一边把一箱箱的游戏搬出来，钞票把他们的口袋塞得鼓鼓的，然后一张张地把游戏递出去，变成了持续的、有节奏的动作。到了中午的时候，我们的钱袋里已经有几千张的20和50美元，还有几百张百元大钞，5块和10块钱的钞票根本数不完。"

来自马来西亚的一位零售商用400美元买了10张，但是他的支票不久被银行退回。Zartman说："在过去这将会是让我们痛苦的经济损失，但是现在根本不值一提了，简直只是九牛一毛。"他们回到芝加哥后，订单仍源源不绝地飞来，《马拉松》成为Mac电脑的现象级大作。

《马拉松》的销量规模迫使Bungie改变商业模式。此前他们仍是以邮件、传真、电话订购等方式处理订单，先手动填单，接着输入电脑数据库，然后将信息发给负责包装和发货的公司。在Bungie的作坊时代，一天只能用这种方式处理15到20张订单。而为了处理《马拉松》的数万张订单，Bungie只能将整个订购处理工作交给一家专业公司。

《马拉松》发售后，Bungie这个名字吸引了更大范围的关注。Zartman说："过去我们只要在Mac小报里被提到几句就很满意了，现在我们竟然接到了《连线》杂志的采访要求。"该杂志2月号的评测中如此写道："《马拉松》是一个无情的、动力十足的噩梦，我无可救药地着迷了——虽然我已经是个成年人。"《MacUser》的评测更加热情洋溢："他恶心、扭曲、血腥，我爱死它了。《马拉松》是多年来最强的Mac游戏……"该杂志将其评为1995年最佳动作游戏，《Mac Home Journal》将其评为"史上十大Mac游戏"之一，《Macworld》将其收录到"游戏名作殿堂"。

神话诞生

1995年5月，美工Mark Bernal加入Bungie，他和另一名美工Robrt McLees成为最早开始开发《马拉松2》的两名员工，原计划一年内完成该作。因为是续作，有现成的基础可用，按理可以更快做完。但是Bungie为了做出新鲜感，也走了一些弯路。Zartman设计了"Ex Cathedra"关卡，其风格以英国的杜伦大教堂为基础，其中部分地区被水淹没，于是加入了水中的游戏系统。该作也大受好评，《Computer Gaming World》称赞它"再次提高了麦金塔的3D动作游戏标准"。游戏在口碑上与前作相当，销量进一步提升。不过游戏难度很高，就算是铁杆玩家都玩得很吃力，Bungie于是也发行了一本攻略本，由Tuncer Deniz编写。

Deniz毕业于印第安纳大学营销专业，之后创办了自己的数字杂志《Inside Mac Games》，因此认识了Seropian和Jones，还为《黑暗之路》写了一篇前瞻。3年后，他厌倦了宅在家中的工作，于是加入了Bungie，后来成为Bungie的重要写手。

1996年3月末，Bungie宣布将推出PC版《马拉松2》。很多忠实拥护Bungie的Mac玩家们感到自己被出卖了。声明发布的几天内，Bungie收到了400多封愤怒的讨伐信。有个玩家在短短百来个词的来信中用了数十个fuck和asshole，最后说："你们这群混蛋再也赚不到我一分钱了，以后我就他妈地借朋友的游戏玩。"

Bungie也知道这么做会触怒一些忠实支持者，但是Zartman表示他们从没许诺过不为PC开发游戏，他们知道PC的潜在市场巨大。在Mac上卖4万套游戏就算很成功了，但在PC上至少可以卖十倍以上。因为Mac太小众向，很多零售商拒绝进Mac游戏，逼着Mac开发商们只能靠邮购或网络的方式发行游戏。而要进入PC游戏市场，Bungie需要先解决发行问题。只有通过大发行商才能将游戏打入那些大型连锁店，如果是小公司给BestBuy那样的连锁集团

打电话，对方根本懒得理。但是与那些发行商打交道被 Zartman 形容为一件“很操蛋的事”，他们会花极其漫长的时间对游戏进行评估，还要在合同中写明必须给他们最优惠的价格，有时候他们还要承诺自己消化所有卖不掉的游戏，甚至自己出营销费。最后还有一种“好处费”，理论上是提供给店头销售人员，让他们更卖力地推销你的游戏，而不是竞争对手的作品。Zartman 最后总结说：“Bungie 最终和其他软件开发商一样受骗了，屈服在这样的合同之下。”Bungie 碰到的最惨的经历，是某家零售商破产，发行商以 2 美元的价格从他们手中回购游戏，然后将这些游戏运到 Bungie，要求他们全额退款。

在 Bungie 的商业人员吃尽苦头的同时，游戏开发人员们正在构思一款新作创意——一个百人对百人的 3D 大战游戏。在 1996 年秋季，Jason Regier 加入了开发团队，他曾为圣地亚哥的手机公司 Qualcomm 写软件，闲暇时也自己开发一些电脑游戏，其中有一款《变形虫竞技场》被发行商相中，他认为发行商的企业文化太“商业”，感觉自己就像一部大机器里的小齿轮。在他看来，Bungie 就像一个兄弟会，能让自己感觉到在一个大家庭中，能看到自己发挥的作用。

那一年 11 月，开发了将近一年之后，《神话 堕落之王》(Myth: The Fallen Lords) 的第一个 DEMO 终于做好了。Zartman 向一些游戏杂志编辑进行了初步演示，当时的内容不多，只不过在一块小地图上，两群人冲向对方，兵戎相见。编辑们看过后认为很有潜力，当时这种在真 3D 地形上作战的战略游戏极其罕见。

从 FPS 变成战略游戏，游戏方式变化太大。不过对剧情的追求是一如既往。在背景故事方面大量借鉴了托尔金的小说。游戏于 1997 年 11 月发售，《Macworld》和《Computer Games World》都将其评为年度最佳游戏。

《神话》成为 Bungie 有史以来最畅销的游戏，销量超过 30 万套，每套 40 美元。该作被翻译成 9 种语言，在英国、德国、日本、法国、西班牙、葡萄牙、中国、韩国和意大利发售。它大受欢迎的另外一个原因是——这是 Bungie 首款可以支持网络游戏的作品，它掀起了一轮在线战略游戏对战热潮。“与人斗其乐无穷”——对于这种讲究运筹帷幄的游戏，没有什么比跟真人对手斗志斗勇更有趣。Bungie 打造了 bungie.net，作为一个提供给用户连线对战的平台。该站注册玩家数量很快超过 10 万，成为当时网络社区发展的一个成功示范。

勾魂使者

《神话》发售后，Bungie 从一家中小型开发商成长为电脑游戏产业里令人尊敬的名字。1998 年 3 月，Bungie 从 Pilsen 搬到了安大略西部的一座办公楼。新的办公室很宽敞，有两个开放的大办公区提供给美工和程序员，他们开始同时制作两款新作——《神话 II 勾魂使者》和另外一款将彻底改变 Bungie 命运的传世之作……

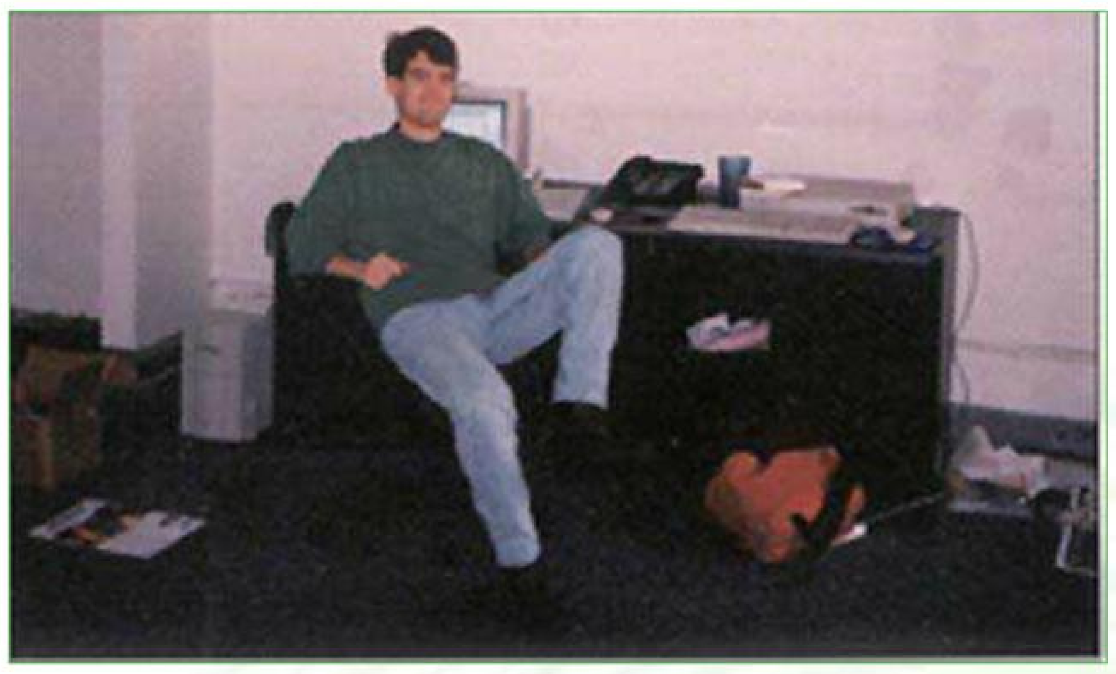
Bungie 的员工们都做好了拼命加班的准备，办公室里放了蒲团和折叠式小床。此外办公室还提供了厨房与两个冰箱，其中一个冰箱塞满各色软饮料、果汁和啤酒。此外还有淋浴房、香皂、刮胡刀、牙膏、洗发水、毛巾，甚至放在浴缸里的黄色橡皮鸭……总之提供了日常生活的一切所需，员工们可以一天 24 小时呆在办公室里。

▲ Bungie 的芝加哥办公室，虽然条件比过去有了很大的改善，不过还是很像工厂宿舍。

当时 Bungie 在加州圣荷赛设立了第二个办事处。Seropian 和 Jones 更倾向于扩大芝加哥总部，但是他们所需的程序员们大多来自加州，他们都不愿搬家。那时 Bungie 依然身兼开发与发行双重身份，他们仍然追求自由，希望对自己的作品有完全的掌控权。

《神话 II》开发的最初 6 个月时间里，Jason Regier 是惟一一名程序员，不久 Mark Bernal 开始和他并肩作战，游戏制作规模逐日壮大。最初预定的交货时间是 11 月 1 日，这一天到来时，《神话 II》还有大量工作未完成。当时 Bungie 主要靠《神话》一代赚到的钱维持运作，开发时间拖得越久，资金就越紧张。而且由于没有在承诺的时间内交货给零售商，还要向他们提供一些补偿，比如像 CompUSA 那样的大零售商，就要赔偿大约 25 万美元。更糟糕的是，今后再与他们合作时，将会受到更多条件的约束。此外，针对首发日所做的广告大部分都相当于白做了。Bungie 深信广告的重要性。从《神话》开始，在 Bungie 作品的成本构成中，广告费就已超越制作费。在其 20 年历史中，Bungie 是业界最注重“首发日营销”的游戏公司之一，他们相信成功的首发是决定游戏命运的关键，只有在首发当天将声势做起来，才能形成可不断扩张的销售气势。Bungie 会将其总营销预算的 70% 用于首发日的广告预热。如果游戏延期，那么这些用于预热的广告可能就要打水漂了。

11 个月的第二个星期，Bungie 获得了 Kmart 的 7000 套订单，这是这家便宜货连锁商场首次向 Bungie 订游戏，其理由居然是因为游戏中有一个消除血腥画面的选项，而 Kmart 乃至许多主流大商场都必须考虑其产品是否会引起家长的反感。在电脑游戏充满血腥画面的当时，Bungie 此举为他们走向主流市场迈出了重要的一步。


▲ Jason Jones 的新办公室。

11 月 22 日，女主管 Diane Donohue 没空过自己的生日，她和 Zartman 一起在办公室里包好了 140 张游戏，寄给美国和加拿大各地的游戏媒体。盒子里除了游戏外，还有勾魂使者的金属模型，以及一套媒体资料。Zartman 说，在这种临近圣诞之时，游戏媒体那里通常堆满了各公司寄来的游戏评测版，他们可不想自己的游戏被遗忘在角落里，所以他们总是用醒目的大盒子，里面再放一些诱人的纪念品，盒子上面贴着 Zartman 和 Donohue 手写的一行字：“这是一个超大作！”

两天后，Bungie 终于承认游戏必须延期，他们将完工时间定在 12 月 13 日，那样就能在 1 月 3 日之前摆上货架。根据传统，这也是一个销售旺季，因为许多中学生假期时收到了不少礼金，节日之后正是荷包丰满、自由花钱之时。当时他们发现还有一些关卡没做好，尤其是地下墓穴的关卡，如不修改必然毁了整个游戏。此外他们对游戏的整体平衡性也有诸多疑虑。

绝处逢生

12月本来是很多企业放大假之时，Bungie的员工与临时测试人员们却整天窝在办公室里加班。他们把周围几条街的外卖都叫遍了，最后实在找不出新菜式，只有向高级餐馆Gaylord订餐，虽然口味是不错，但一顿要吃掉200美元。请客的Alex Seropian一边吃一边心里在滴血，大家开始讨论是否应该利用Bungie的厨房自己开火。那时Bungie的单身汉们早把公司当成家，自己租的公寓空落落的，还不如呆在公司里热闹。来自加拿大的Tyson就干脆把租的房子退掉了，拎着包住进了Bungie。Dave Bowman在Bungie接连住了8天，回家一个半小时后，又接着在Bungie连住4天。还有人把终身大事也放下了。Matt Soell当时刚认识了一个姑娘，当她邀请他圣诞节到她家见父母，Soell回信说："现在我真的没有精力决定任何事，你如果能把怎么约会先想好，把时间、地点、活动等事宜告诉我，也许我还能按照说明去做。"

到12月7日，不用负责修正BUG的员工们都在没日没夜地玩游戏，游戏测试员们在测试结束后还在玩——不是因为敬业，而是他们一玩就收不住了。到12月10日凌晨3点50分，《神话II》终于宣告完成并刻录成母盘。12月22日，All Games Network网站发表了《神话II》的第一篇评测，其中写到："如果你这个圣诞节只能买一款游戏，那就买《神话II》吧。这么好的游戏多年难得一见，相信我。"接着Happy Puppy网站也发表了评测："从开始到结束，《神话II》就是教科书级别的大作。"

《神话II》于12月28日上市，当天就有20万套游戏被摆在了全美各地的货架上。但就在同一天，Bungie接到了国外一家发行商的电话，说是有个女人玩了《神话II》之后想把游戏删了，结果在游戏卸载的同时硬盘里的其他文件也因为恶性BUG而被删除。这则消息让整个Bungie陷入慌乱，有人吓出一身冷汗，说："我们公司要完蛋了！"

Jones和另一个程序员经过仔细检查后，找到了代码中的错误，修正问题很容易，问题是已经有20万套存在致命BUG的游戏被发往各地。Seropian、Jones、Zartman、Donohue和销售部主管David Jooest召开了紧急会议，得出的对策有两种：一个是什么也不说，因为该问题只有在游戏卸载时才会出现，而且是非正常安装与进入时才会出问题，出现的几率极低。而且他们还可以在网上发表声明，然后放一个免费补丁。第二种办法是将游戏召回、销毁再重新生产，这样一来代价极其高昂。

Jones说："虽然碰上这种问题的人可能不多，也许只有一两个，但这事将会让我们终身不安——也许只是两三年不安。不管怎样，接下来我们只能成天不安地坐在那里，想着接下来会接到哪个人的投诉电话呢？"Bungie最终决定将游戏召回。Donohue说："我对此非常自豪，有些公司会让你耻于为之工作，但绝不是Bungie。"后来根据Seropian计算，光是因此再次延期而向合作伙伴们赔偿的损失就超过80万美元，此外还有召回的物流费、重新生产的成本、错失商机的机会成本……都算下来，这几乎是能让Bungie倒闭的巨大损失。但是因为这种极度负责的态度，为Bungie赢得了整个行业的喝彩。声明发布的第二天，Mac Observer说："Bungie再次证明了他们不是一家普通的游戏公司。这年头发布充满瑕疵的产品然后放出所谓'补丁'的行为很普遍……而Bungie足以让他们羞愧。"

Donohue连夜用加急快递将修正版光碟寄到了亚特兰大的光盘厂，以防万一，她还找了另外一家快递公司寄了一份副本。然后她订了最近一班前往亚特兰大的飞机，到工厂进行再次生产与发货的监督。那个周末，芝加哥赶上了暴风雪，多数往外飞的航班都被取消了Donohue想找一架私人飞机直飞亚特兰大，但没人敢接这趟危险的活。后来经过多方努力才总算混入一趟晚点的航班，赶到了亚特兰大。第二天又是狂乱的一天，亚特兰大工厂因为超负荷生产而导致某台机器爆炸，整个工厂突然断电。好在通过备用机组很快恢复供电。当天午夜，Donohue和码头搬运工人一起看着几辆大卡车满载1.1版《神话II》驶离工厂，她这才放心地掏出早就凉了的烙饼……

1月7日，1.1版《神话II》摆到了货架上。据统计，首日销量就达到了前作的最终总销量。在Bungie总部里，多日来焦头烂额的头头们终于露出了欣慰的笑容——看来Bungie用不着破产了……

光环时代 2001～2011

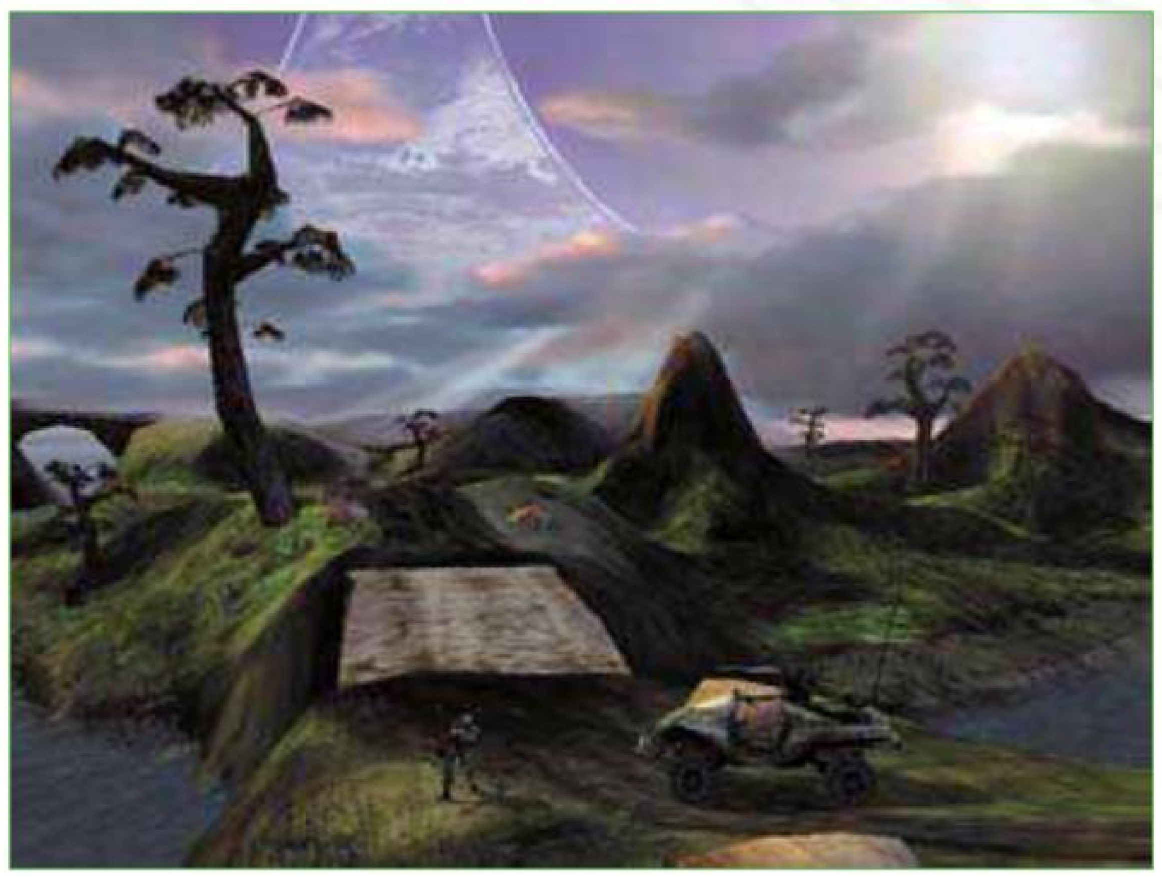
2000年6月19日，微软宣布正式收购Bungie，并将其搬到微软的华盛顿雷蒙德总部，当时的报道称微软为此支付了5000万美元。而原本持有Bungie五分之一股份的Take-Two得到了《奥妮》和《神话》的知识产权，其他均归微软所有。当时，对Bungie宠爱有加的乔布斯老爷子曾对此事大发雷霆，打电话给微软的史蒂夫·鲍尔默，两个同样坏脾气的人在电话里充满火药味地说了半天。后来鲍尔默不得不派微软游戏工作室副总裁Ed Fries去安抚乔老爷子。其实据Tuncer Deniz所说，更早之前Bungie曾和苹果有过收购谈判。在1999年的Macworld展会之后，虽然《光环》引起业界关注，但Bungie的资金即将用光，内部人士都知道，如果不尽快拿到外部投资，Bungie根本不可能单靠自己的财力把《光环》做完。而微软就在此时开始向游戏开发者们内部展示Xbox。为了筹资，Bungie带着《光环》到纽约与微软进行了第一次会谈。微软对游戏表现出浓厚兴趣，并同意投资，但前提是买断《光环》的发行权，而Bungie不仅愿意把《光环》卖给微软，还提出可以把自己也一并卖了。Ed Fries表示要返回雷蒙德请示上级。与此同时，原苹果员工Pete Tamte加入了Bungie，通过他的线报，苹果的Phil Schiller得知"某大公司可能会收购Bungie"，于是他向乔布斯请示，是否要捷足先登，将Bungie先抢到手？当时乔布斯并不知道欲收购Bungie的是自己的死对头，于是并未做出收购批示，所以当他知道买家是微软时，更加怒不可遏。另一方面，

微软似乎也收到风声，知道收购行动可能已传到乔布斯耳中，所以收购 Bungie 的行动极其神速，只用了几天时间就签署了合同，在官僚化相当严重的微软，这是罕见的行政效率。

从常常刮大风的芝加哥，搬到总是下着毛毛细雨的雷蒙德，背井离乡的 Bungie 员工们难掩思乡之情。Jason Jones 曾短暂回到芝加哥，回到当初创业的那间地下室公寓，给了现任租客 1000 美元，让他们把公寓暂时让出来，给他们举办告别晚会。困惑不解的租客拿着一叠绿油油的钞票，爽快地答应了。对于这场晚会中发生的事，Bungie 的老员工们都不愿提及。挥别过去的十年，一边回味自己最年轻、最具活力的时光，一边不安地迎接即将在大集团伞下开始的新十年，这其中难免会有一丝酸楚、一丝苦涩。幸运的是，微软为 Bungie 提供了自由自在的工作环境，让他们尽量保留独立时代的企业文化。Marty O'Donnell 说："过去我们就像一个在原天主教女校的破屋子里改造的臭烘烘的兄弟会，而现在是在原会计公司写字楼里改造的更大、更臭烘烘的兄弟会。"

▲手举格林机枪的士官长！这样的设计也许别有一番乐趣。

▲格林机枪＋坦克……这是《光环 现代战争》吗？



▲尽管有很多细节的不同，早期的设计方案中已经制定了游戏场景的总基调。

战斗进化

1999 年 2 月 15 日，Bungie 的《马拉松》官方网站上开始出现来自 cortana@bungie.com 的神秘信件，到 7 月份时，总共出现了 7 封信，第 8 封信出现在 1.3 版的《神话》中。这些信叫做"Cortana Letters"。接着在 1999 年 7 月 21 日的 Macworld 展会上，史蒂夫・乔布斯宣布《光环》将会在 Mac 和 Windows 上同时发售。在此之前，游戏记者们已经在 E3 1999 的内部演示中感受了这款 Bungie 最新力作的魅力，但当时所有人都要签署保密协议，不得对外泄露。Bungie 表示，这原本是一款科幻版的《神话》，但是进行了一次深度改革。Bungie 内部曾考虑过多种游戏名称，比如《水晶宫》、《神圣机器》、《宝瓶时代》、《星际之盾》……多数名称因为太俗或者太荒谬而被放弃，不过有一个名字差点就被定了下来，那就是很多 Bungie 员工内部称呼了很长时间的《Blam！》……

到 E3 2000，《光环》PC 版的首个预告片才正式公开，成为当届展会的焦点之作。当时公布的预告片与此前内部演示的版本又有很大不同，是一款第三人称视点动作游戏，描述了某运输飞船坠落到一个神秘的环状世界里，这里的人们无法力敌技术强大的星盟入侵者，只有采取游击战。

实际上，在"《神话》系列"结束后，Bungie 启动了两个新作项目，一个是《光环》，还有一个是动作冒险游戏《奥妮》(Oni)。《光环》原版是使用《神话》引擎改良版制作的即时战略游戏。当时该引擎有不少领先于时代的技术特性，比如真实的"布娃娃物理效果"，可以逼真表现士兵被击毙时的动作。虽然是一款即时战略游戏，当时的企划中已经包含了《光环》世界观的完整元素，包括场景特征、武器、外星人的设计等。准确的说，这其实是一款即时战术射击游戏，因为玩家可以操作单个单位行动，具有即时战略游戏欠缺的动作性。结果为了表现更多的细节，Bungie 在制作游戏时将镜头越拉越近，逐渐变成了一款真正的第三人称视点射击游戏。不过其中也有一些后来看不到的特别内容，比如可以驯服恐龙，使其成为自己的坐骑，还有类似于陆行鸟的生物。当时所设定的这些生物叫做"Fauna"，会在光环世界里成群结队地出现。之所以将它们删除，是出于多方面的考虑。最主要的原因是后来设定了洪魔之后，这些 Fauna 的存在感大大减弱，而且要制作这种生物的群体 AI 行为相当困难，如何处理它们在激战时的反应是非常耗时的事。此外，Bungie 希望表现光环世界的神秘荒凉感，这种生物的出现增添了场景的生机，却减弱了荒凉感。还有许多不大符合科幻氛围的载具被删除，比如直升机、三翼飞机、悍马军车、隐形坦克等等……

Bungie 原计划在 Mac 和 PC 上同时推出《光环》，并且是 PC 版先开工。但苹果对这款来自 Bungie 的力作情有独钟，乔布斯亲自作出批示，希望《光环》能成为 Mac 的独占游戏。于是《光环》的开发重点开始向着 Mac 版倾斜。就在几个星期之后，经过高强度的赶工，代码终于被移植并优化为 Mac 版，刚好赶上了乔布斯的基调演讲。当时公布的 Mac 版预告片与最终形态已经有不少相似之处，包括色调和一些基本设定，不过并未加入凹凸贴图、顶点渲染等高级图像效果。

与此同时，Bungie 与 Take-Two 多年的合作关系走到了尽头。2000 年，微软看上了《光环》，知道这将会是一款能提升主机销量的游戏。微软决定买下《光环》，并且买下创造《光环》的人们，让这款充满潜力的游戏成为 Xbox 独占大作。Jason Jones 试着回想当时是怎么和微软谈并购的，他说："我已经记不清细节了，记忆很模糊。其实多年来我们断断续续地一直都有收购谈判——在我们发行《马拉松》之前就有了。Activision 曾郑重向我们发起收购请求，但是过去我们一直担心他们只想要一个做 Mac 移植游戏的厂商，对游戏没什么概念。而能为 Xbox 以及一家极其重视且了解游戏的公司工作，是我们无法错过的机会。"有趣的是，当微软出现在 Bungie 的命运之中，Seropian 开始为十几年前做过的事感到小小的内疚。他说在 1990 年时，曾在微软实习，那时从微软偷了不少软盘回家，当初他用邮购的方式发行《沙漠风暴行动》时，用的大部分就是从微软偷来的软盘。

成为微软下属企业之后，Bungie 针对 Xbox 的特性对《光环》游戏引擎进行改造，在动作射击游戏的基础上，将镜头进一步拉近，最后终于走回 Bungie 的老本行——《光环》变成了一款 FPS 游戏。Xbox 的性能强大，与当时的高配置电脑相比也不遑多让，Bungie 不用牺牲画面质量。但是 Bungie 不得不在另外一个重要方面妥协——由于 Xbox LIVE 按照微软的规划要到 2002 年才能开通，所以原本被当做《光环》主要卖点之一的在线多人模式不得不取消。

《光环》的开发仍在继续，在某些方面，从 PC/Mac 转到 Xbox 有不少好处。这种规格统一、性能强大而稳定的封闭式平台可以免去许多麻烦，摸索新主机特性的过程也让人很有满足感。程序员们非常热爱从 Xbox 固定的硬件架构中挤出更多性能。Jason Jones 说："知道所有玩家都将得到和我们所看到的相同的游戏体验，这真是太美好了，你可以把想做的内容精确地传递给他们。"

不过 Bungie 的时间不多，微软已决定将《光环》制定为 Xbox 的首发旗舰大作。在几次展会与体验活动中亮相之后，《光环》成为人们对 Xbox 最期待的游戏。Bungie 的开发者们一如既往地拼命熬夜，但是现在他们可以使用微软提供的最好的设备，他们再也不用像地下室时代那样，担心下午 6 点之后就被掐断暖气。微软为他们提供了独立的办公楼，未经 Bungie 方面同意，就连比尔・盖茨都不能擅闯此楼。

2001 年 11 月 15 日，《光环 战斗进化》顺利与 Xbox 同步上市。5 个月后，《光环》销量突破百万，成为 Xbox 的首个百万大作。媒体形容本作为"《007 黄金眼》以来最具里程碑意义的家用机 FPS"，在操作、难度和关卡设计方面都成为今后家用机 FPS 的典范。

开发地狱

《光环》发售后，Bungie 才知道这不是一款游戏，而是一个系列。

《光环 2》剧本作者及过场动画导演 Joseph Staten 说：“《光环》最初并没有三部曲的计划。不过在一代开发过程中，我们确实有一些将故事与游戏系统进行拓展的好主意。成功带来了创意的自由，但也带来了沉重的期待。”

成功的荣耀过后，Bungie 看到的更多的是《光环 战斗进化》中的缺陷。Bungie 是自家作品最严厉的批评家，在准备开发续作之时，他们首先列出了长长的、关于一代缺陷的列表。首先是游戏引擎太古老，Bungie 需要为 Xbox 的硬件特性专门开发一个新引擎。其次是 Xbox LIVE 已确定必将于《光环 2》发售前开通，忍痛割掉的网络模式必定要添加于《光环 2》之中。经微软市调人员调查之后，Bungie 惊讶地发现促进《光环》长卖的关键原因是很多人通过局域网的方式联机作战，这是 Bungie 事先完全没想到的，因为用 Xbox 联机非常麻烦，一般玩家很难将一大堆电视和 Xbox 集中在一起。但 Bungie 知道联机的乐趣是单机无法比拟的。Bungie 有一间放满 Xbox 的实验室，自《光环》发售以来，每天下午都会举办 16 人 CTF 联机大赛。《光环 2》的在线模式灵感就在这一局又一局的比赛中产生。

多人模式向来是 Bungie 作品的重要组成部分，从《神话》到《马拉松》，甚至更早之前的《牛头人》，都是因其充满乐趣的多人模式而成为话题。不过多人模式的乐趣以及对销量的促进作用要到游戏发售后才能显现出来，而在此之前，首先要让人们产生第一眼的良好印象。

《光环 2》的第一段预告片在 2002 年 9 月公开，不过它的真实形态直到 E3 2003 才大白于天下。微软的展台上提供了一段简短的试玩 DEMO，描述士官长飞往星盟占领的新蒙巴萨。在这座未来派都市的高楼群中，爆发了激烈的战斗，士官长获得了双手使用不同武器的新能力，可以将敌人从载具上一脚踢飞后占为己有。快节奏的动作、具有电影感的场面都令人兴奋，所有人看完预告片后都激动得热血沸腾——除了 Bungie。

▲彼得・摩尔秀纹身的经典时刻。

表面上《光环 2》的完成度已经很高，实际上这一切只是烟幕。在 Bungie 内部，它正陷入噩梦般的开发状态。本作工程师 Chris Butcher 说：“我们把自己扔进地狱里，才艰难地完成了那 5 分钟的 DEMO。当我们从 E3 回来之后，我们不得不承认那套引擎根本不能用。所以我们其实放弃了整个图形引擎，一切从头开始。当时整个场景规模对那款引擎来说太庞大了，我们只能将关卡的多边形数减少。”

更多问题接踵而至。由于引擎必须重写，这意味着在未来一年内，将没有可以运行的《光环 2》版本，设计与美术团队所做的内容无法进行测试。其结果是很多关卡最后因为无法适应引擎特性而被迫删除，比如在洪魔关卡的隔离区里，就有大约 20% 的关卡区域被放弃。实际上《光环 2》的原剧本规模比后来大得多，大约相当于二代和三代的总和。戛然而止的结局并非原计划的一部分，而是因为内容大量删除而导致的结果。多人模式的原计划规模也是过于雄心勃勃，试图将其他成功作品的元素都吸收进来，随着开发的深入才发现这样做下去永远都无法完工。距离原定发售时间只剩下一年，《光环 2》的引擎还没做好，做好的场景还是无法测试。剩下的一年时间是 Bungie 许多员工的职业生涯中最艰苦的一年。Butcher 说：“我保留了一份当时的日志，记录了每天的上下班时间。我们日复一日，每周 7 天地工作，每天一大早起床，11 点之后才回家。这样的状态持续了好几个月……”

■ E3 2003 公布的《光环 2》新蒙巴萨壮观影像。

想起那段看不见阳光、洗澡都成问题的时光，许多 Bungie 员工至今心有余悸。这也促使 Bungie 后来实施了更严密的项目管理，在规划与执行方面更加科学，避免再陷入这样的“开发地狱”。Butcher 说：“现在当人们说起加班，我总是会对他们说，这是‘良性加班’，因为我们知道这样会让游戏变得更好。而当时《光环 2》的加班却是‘我的天哪！我们都被操了，我们要死了’。每个月都是这样的负面情绪，这真的很难熬——不过与此同时，我们也做出了很多惊人的东西。”

在 Bungie 的独立时代，疯狂加班的事情并不少见，不过当时有很大一部分原因是因为人力不足。而被微软收购后，有了《光环》的销量光环，拥有世界上最富有的企业财团的支持，为何还是会搞得一团糟？部分原因是在团队规模扩大的同时，过去的那一套行不通了，Bungie 遭遇了成长的烦恼。Butcher 说：“我们就像正在经历青春期的黄毛小子，手里却拽着几千万美元的预算，并且聚焦着全世界的目光。”

尽管困难重重，从很多方面 Bungie 的员工们都能感觉到《光环 2》将成为一部伟大的作品。2004 年 1 月，《光环 2》的多人模式部分终于达到可以内测的状态。最初几个小时的试玩之后，Bungie 办公楼里的欢呼声响成一片。不久，《光环 2》作为微软的 E3 2004 主打大作展出，在这届有 PSP 和 NDS 两部新掌机争奇斗艳的展会里，微软凭借对《光环 2》的全力宣传赢回了整个业界的关注。时任微软互动娱乐部副总裁的彼得・摩尔把《光环 2》11 月 9 日发售的图案纹到了自己的胳膊上，成为 E3 历史上最经典的时刻之一。

随着 2004 年末商战的临近，Bungie 的赶工更加狂热了。他们意识到 X360 将在 2005 年末发售，2004 年末商战将会是 Xbox 的最后一个辉煌时刻，《光环 2》必须赶上这个档期，否则 Bungie 所有人都将抱憾终身。况且已经有彼得・摩尔的纹身作为对世人的承诺，11 月 9 日发售是一个雷打不动的目标。

除了赶工外，Bungie 还要痛苦地删除一些不合适的内容。有人在会议室的白板上画了一架着火的飞机，为了顺利降落，机上的人开始将货物箱一个个地扔下来，每个箱子上都标注着可能会删除的内容，到最后，整架飞机的货箱都被扔

空了。

但是Bungie至少准时让它的飞机顺利降落在跑道上。11月9日,《光环2》顺利发售,美国数千家零售店举办了午夜首卖会,这一天成为FPS狂热玩家们的节日。结合微软强大的商业运作能力,Bungie创造首发效应的宣传原则得到了最完美的发挥。《光环2》以150万套的预订量创造了美国游戏产业史上的新记录,首日销量达到240万套,成为有史以来首日营业额最高的娱乐产品。虽然Xbox的装机量远不及PS2,《光环2》却做到了索尼在美国从未实现的首卖气势。Xbox的销量在那一个重要的圣诞商季里首次打败了PS2。

不过也有一些玩家对《光环2》牢骚满腹,最大的不满就是那明显因为赶工而戛然而止的结局。也有人痛恨本作的第二名可操作角色——星盟精英Arbiter。他的加入为本作增添了剧情深度,让玩家从另一个视角看待这场战争,这在FPS历史上是相当大胆的创新。但是也有人认为微软一直在宣传这是一场地球人抵抗星盟的战争,结果却把所有玩家变为敌人的一份子,这让一些太融入剧情的玩家无法接受。不过最终Bungie与微软都相信此举利大于弊。一部真正成熟的战争作品,应当从战争双方面描述剧情,任何单方面的战争描述都是片面的。

不过最具话题性的不是《光环2》的情节,而是它的多人模式。在2004年,《光环2》掀起了家用机历史上最火爆的网战热。此时Xbox LIVE已全面超越PS2的网络服务,《光环2》更成为所有Xbox LIVE的必玩之作。在X360带着全新Xbox LIVE降临之前,《光环2》为微软打下了坚固的基础。即使是在Xbox退出市场的5年后,仍然有人在线玩《光环2》,直到2010年4月,微软才结束了《光环2》的网络服务。

Bungie独立日

Jaime Griesemer在Bungie的资历并不算深,不过他也算Bungie《光环》新时代的标志性人物之一。他在2000年加入Bungie,他说:“有时候我觉得自己仍然像个新人,觉得自己可以想说就说,因为他们会无视我,因为我是新人。”

在人才辈出的Bungie,Jaime Griesemer并不是最有才华的,但他却被指定为“光环体验精髓”的掌门人,负责保持《光环》的独特风味。他说那是一种“30秒内让人感到乐趣”的游戏特质。Griesemer是典型的Bungie员工:有点玩世不恭,却又极其忠诚;他们严于律己,同时对公司的成就充满兴奋。这些员工有很大一部分都是从Bungie的粉丝中招募而来,他们没有企业等级制度的概念。刚刚进入公司的新人都敢参加重要的设计会议,挑战Griesemer那样的老员工,对《光环》中被普遍接受的传统设定提出质疑。Griesemer说:“我挺喜欢这样的讨论,坐在会议室里,一大群人围攻我。只要自尊心能受得了,这样的会议之后总能获得一些新想法。”

《光环2》之后,“光环”这个名字已经不再是一个单纯的畅销游戏——它成为了主机大战中的杀手锏,对微软的游戏产业布局、乃至其整个消费电子事业的部署都有着重要的影响。比尔·盖茨在《时代》杂志那篇著名的封面故事中对《光环3》提出厚望,希望它能成为X360狙击PS3的利器。然而即便是盖茨也无法干预Bungie的运作,给予Bungie自由,将游戏质量放在第一位是微软高层的共识。在《光环2》之后,Bungie成为微软游戏工作室旗下第一个具有独立运作权的工作室。

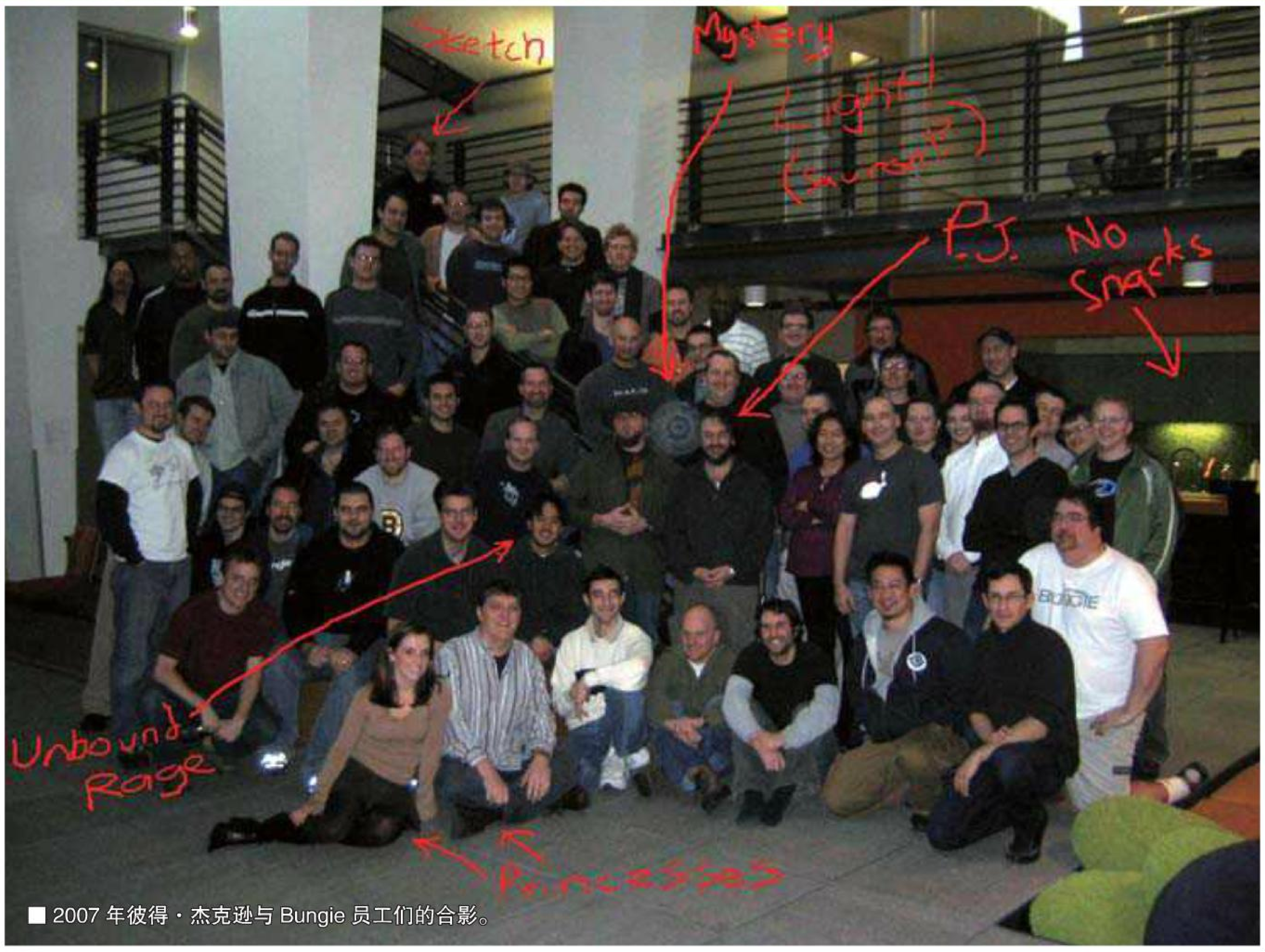
□ Jaime Griesemer

Bungie办公楼是一座其貌不扬的建筑,距离微软总部有16公里远。那里由仓储式超市改造而成,与馅饼店和咖啡馆为邻。进入巨大的办公区后,只见黑暗中有数百台液晶屏幕在闪烁。办公室的格局是由有过专业建筑师职业经历的某Bungie美工设计的,其中有一些天马行空的想象力,比如在办公桌底下加轮子,员工们的办公位置会根据他们与其他人的工作关系而变动。这是为了促进员工之间的交流,同时为游戏开发赋予艺术创作的自由感。美术总监Marcus Lehto还记得当初刚被微软收购时被临时安排的办公室,里面每个员工的办公桌都用10英尺高的隔板围起来,结果几个星期后这些隔板就被Bungie员工们拆掉了,对他们来说,兄弟会般的随时自由讨论的氛围太重要了。正如Butcher所说,远离微软总部,保持自己的独立与文化,是维系Bungie竞争力的重要前提。“我们这里有许多高中都没毕业的年轻人,我们要在这里开心地痛饮啤酒,把披萨饼盒堆得像座小山。”

此时Bungie的员工规模刚过百人,而且其中还算上了不少临时工。这样的团队绝对无法应对X360旗舰大作的浩瀚工程,所以2005年后,Bungie进行了一轮有史以来最大规模的招聘。不过这种大扩张的过程是最容易出现企业文化变质之时,很多元老担心迅速扩张之后的Bungie将会变味,从而无法继续做出过去的那种游戏味道。所以Bungie并不是盲目扩张,在其挑选人才的过程中非常谨慎。以Bungie和《光环3》的重要性,只要Bungie能尽快做好《光环3》,无论要招多少人、增加多少成本,微软可能都会乐意掏钱。但Bungie依然决定按照自己的步伐前进。导演Brian Jarrad说,Bungie的大部分压力来自内部,而不是微软的行政压力。他说:“公众对我们的高期待值让我们给自己制定了极

高的标准，所以大多数的压力来自隔壁桌的同事对自己的激励与挑战。”

在很多圈内人士看来，2007 年是三大娱乐产品的天下 :《蜘蛛侠 3》、《哈利·波特》和《光环 3》。《光环 3》的总项目预算不比电影低，除了几千万美元的制作成本外，还有数倍的宣传预算。整个微软集团都为 Bungie 提供了各种各样的支持。2007 年初，《光环 3》首先在微软的 6000 名员工中进行了内测。虽然作为同一集团成员的微软员工们大多能遵守保密规定，但还是有人将内测视频放到了 YouTube 上，数日内即成为网上的话题事件。结果 Bungie 断然将泄密者告上了法院。此后《光环 3》就被锁到了保险箱里，对外界完全保密。Griesemer 说，他的门卡能打开盖茨办公楼的门，但盖茨的门卡却打不开 Bungie 办公楼的门。有时微软的人会把车停到 Bungie 的停车场里，结果被 Bungie 派拖车直接拖走，把微软那些高高在上的管理者气得半死。



■ 2007 年彼得·杰克逊与 Bungie 员工们的合影。

虽然是在新主机上开发的游戏，《光环 3》的开发过程比前作顺利得多——虽然比起盖茨所期待的 2006 年 11 月发售，《光环 3》的到来还是晚了一年，但是至少在开发过程中没有经历那种几乎令人绝望的状态。2007 年 9 月 25 日，《光环 3》顺利发售，无论在游戏内容还是商业表现上，都为这个伟大的三部曲划上了完美的句号。《光环 3》的全球首卖会规模创造了新纪录，比尔·盖茨本人也亲临华盛顿地区的首卖会，亲手将游戏递给第一名购买者。游戏首批发货量高达 410 万套，首周销售额超过 3 亿美元，首日在线人数超过百万，刷新了游戏历史上的多项纪录。目前《光环 3》累计销量超过千万，成为微软历史上首款销量过千万的游戏，同时也是目前为止高清主机上惟一突破千万销量的独占游戏。

令《光环》与 Bungie 迷伤心的是，在三部曲完美结束的同时，Bungie 与微软的婚姻也走到了尽头。《光环 3》发售一个星期后，Bungie 脱离微软的声明震惊了业界。

2007 年 7 月 7 日，Bungie 拟定了“独立宣言”，不过正式向所有员工宣布是在 8 月份。Bungie 包下了当地的一家电影院，所有员工聚在一起。在这次会议上，工作室主管 Harold Ryan 上台宣读了“Bungie 独立声明”，正式宣布 Bungie 将脱离微软，开始其独立新生涯。由于当时《光环 3》发售在即，为了避免对游戏销量造成负面影响。Bungie 脱离微软的消息被延迟到 10 月初才对外公布。同时为了实现系列的顺利过渡，微软放手 Bungie 的一个前提条件是签署了一份跨时 4 年的合作协议。在这 4 年时间里，Bungie 要为微软开发两款《光环》新作，而微软会利用者 4 年时间筹建新工作室，逐步培养成具备接手“《光环》系列”的实力。而 Bungie 在 4 年期满之后，将与微软和《光环》再无瓜葛……

▲位于华盛顿 Bellevue 的新办公楼，由于是电影院改造的，所以有许多宽敞的公共走廊。

告别光环

在 Bungie 的新办公楼里装饰着未来派的战斗头盔，还有眼熟的外星生物——十年的《光环》记忆点缀其中。在某一面墙壁上，挂着一幅用画框装裱起来的漫画，画中描绘的情形也许就是 Bungie 与微软分手的原因。漫画的名字叫“开发地狱”，描绘了三个 Bungie 员工在烈火环绕之中接过命令，发号施令的丑陋外星人咆哮着 :“一定要在 E3 之前完成 DEMO！”画框上还有一行字 :“第 14 关 :强迫制作一个又一个的《光环》游戏。”

虽然微软尽可能给予 Bungie 自由，但是在某些重大商业决策上，需要统筹全局的微软也不能对 Bungie 完全放任自流，于是二者的冲突在所难免。早在《光环 2》完成之后，Bungie 就向微软说明了想要独立的愿望。Bungie 不想永远只做《光环》，而微软恨不得 Bungie 每年做出一款《光环》新作。Bungie 不从，微软就另外找了 Ensemble 工作室开发了即时战略游戏《光环战争》，以及一款号称“科幻版魔兽”的《光环》网游，还有曾引起轰动的大导演彼得·杰克逊的《光环》新作（内部代号为《光环历代记》)。这些游戏都成为 Bungie 与微软关系恶化的重要原因，但是在三部曲完成之前，Bungie 也不想因为与微软分道扬镳而给这个凝聚无数心血的三部曲留下遗憾。所以关于脱离微软的谈判直到《光环 3》开发末期才做出了最后的决定。

Bungie 独立之后公司规模在进一步扩大，到 2008 年 5 月增加到 120 人，2009 年 6 月增加到 165 人。原因很简单 :Bungie 要同时进行多个项目,《光环 3 天降神兵》和《光环 致远星》基本上是同时进行开发的，与此同时还有部分开发人员开始构思 Bungie 自己的原创游戏。随着员工的增加，Bungie 从微软提供的办公楼搬到了由电影院改造的新家，从此开始了新的征程。200 多名程序员、设计师与管理人员在华盛顿湖畔的 Bellevue Galleria 商场里孕育着他们的下一个传奇。

不过在自己的新史诗诞生之前，Bungie 首先要完成与微软的协议。微软与彼得·杰克逊合作的《光环》新作计划因故取消，从事该项目的团队变成了《光环 3 天降神兵》的开发团队。原本该作只是一个 DLC 性质的、两三个小时的补充任务，与前作中的 Arbiter 关卡一样，从星盟的角度展开任务。后来决定摸索新视点，于是选定了备受玩家喜爱的 ODST。随着设定的变更，制作规模越来越大，逐渐变成了一款独立的外传型游戏。Bungie 为本作投入了 75 名

▲ Bellevue 新办公楼入口处的醒目 Bungie 标志。这座楼仍然严格禁止外人入内，不过特设了一个访客区，可以在那里欣赏 Bungie 过去作品的纪念品与奖杯。

开发人员，从 2008 年 3 月开始正式投入制作，到完工总共仅历时 14 个月，是 Bungie 历史上罕见的开发速度。尽管不是一个完整规模的续作，《光环 天降神兵》不辱“光环”之名，成为 2009 年末商战微软的强力武器，半个月内销量超过 250 万套。

也许《天降神兵》只是对闲置开发人员的再利用，是为履行合同而做的应景之作。而《致远星》是 Bungie 真诚为微软铺路而开发的正牌大作，新开发的引擎技术、对背景故事的深入挖掘，都为今后 343 接手《光环》打下了基础。如果为《光环》开启新三部曲，自己开的头，今后却由他人接手，这终究不是滋味。而将故事设定为一开始就知道结局的前传，就可以免去这些烦恼。此外，以致远星的沦陷为背景，也更能做出超越《光环 3》的史诗感，并表现出新引擎创造的全新视觉体验。而微软也希望通过讲述起源故事为《光环》吸引新消费者，因此在广告宣传中着重围绕“起源”的主题，从 2010 年 4 月就开始投放“斯巴达的诞生”系列广告。

《光环 致远星》的广告规模超越了《光环 3》，再创广告预算新高。微软联合全球 25 个国家的数万家零售店展开午夜首卖活动。成功的广告规划还获得了广告业的多项大奖，包括在“MI6 游戏营销大会奖”期间独揽 13 枚奖章。微软在年初就宣布《光环 致远星》将成为年度最畅销的游戏，虽然此头衔最后被《COD BO》夺走，但首日 2 亿美元，首周 3.5 亿美元的销售额足以让这款 Bungie 的《光环》收山之作铭记史册，X360 因为它的推动而在秋冬黄金旺季里首次战胜 Wii。然而对于玩家来说，这是一场令人激动、却又由始至终充满悲情氛围的战斗，不仅是因为致远星已经注定的命运，更是因为在致远星陨落的同时，《光环》的 Bungie 时代也落下了帷幕。未来的《光环》还能否再续辉煌?

▲直接用一个小型电影放映厅改造成 Bungie 新办公楼里的新作演示厅。

尾声：辞旧迎新

Bungie 走后，微软只有靠自己建立起来的开发团队将《光环》延续下去。前 Bungie 公关大使 Frank O'Connor 成为《光环》的新掌门人，掌管新成立的 343 Industires。自从 343 成立以来，几乎每个星期都在发布新的招聘广告，大批高端人才闻风而来。我们不怀疑，以微软的财力和《光环》的重要性，343 必将是一个人才济济的王牌开发团队。但并不是把高手们都聚在一起就一定能做出更好的《光环》，微软也知道这一点，所以在《光环 4》之前，微软先通过《光环 战斗进化》的十周年纪念版让 343 试水。同时由 Saber Interactive 和 Certain Affinity 提供支援。虽然从这种高清化重制的游戏很难看出一家开发商的实力，不过我们也许能通过它感受到 343 是否抓住了《光环》的作品灵魂。无论怎样，在这部伟大的作品迎来十周年纪念之时，我们都有必要通过这样一部意义非凡的作品缅怀过去，同时期待未来……

特别收录

Bungie Towers探秘

搬迁到 Bellevue 之前的原 Bungie 总部被称为“Bungie Towers”，虽说是“Tower”(塔楼)，其实只不过是一座小平房，但是面积确实很广阔。2004 到 2010 年间，Bungie 都在这座楼里办公。它的地点位于华盛顿 Pudget Sound 地区的 Kirkland，即微软总部的西面。在《光环 2》完成后，由于 Bungie 员工数量的增加，微软买下了原 True Value Hardware 卖场，将其改造成写字楼提供给 Bungie。其实微软完全能够给 Bungie 提供更华丽的办公楼，但是为了不引起外界的注意，所以选择了这么一座外表看来平平无奇的楼。

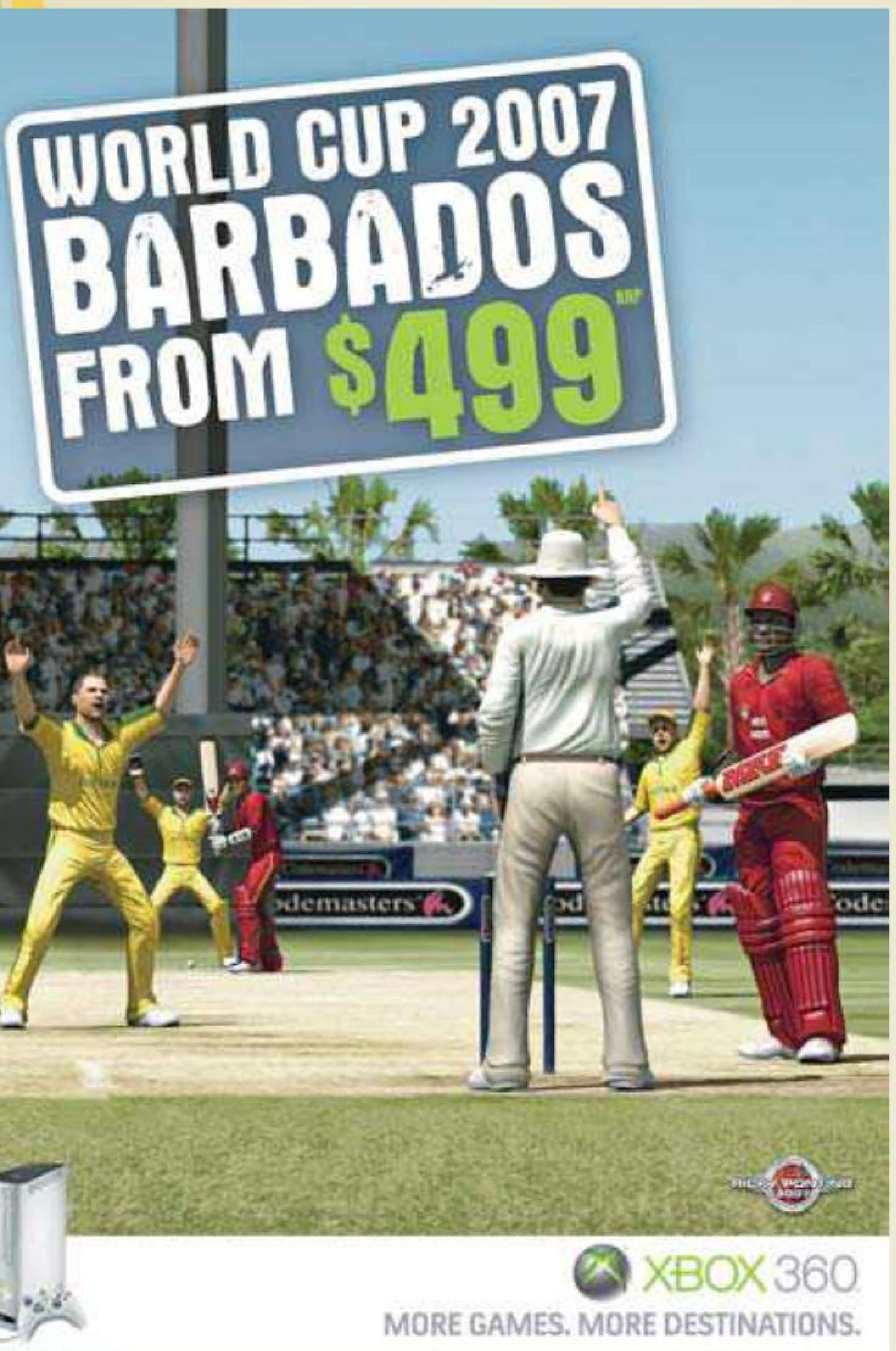
在办公楼后面有个露天看台和一个篮球场。由于是商场改造的写字楼，在楼后面有巨大的空调排气口。这刚好给 Bungie 用来为楼里大量的电脑和服务器提供充足的冷气。

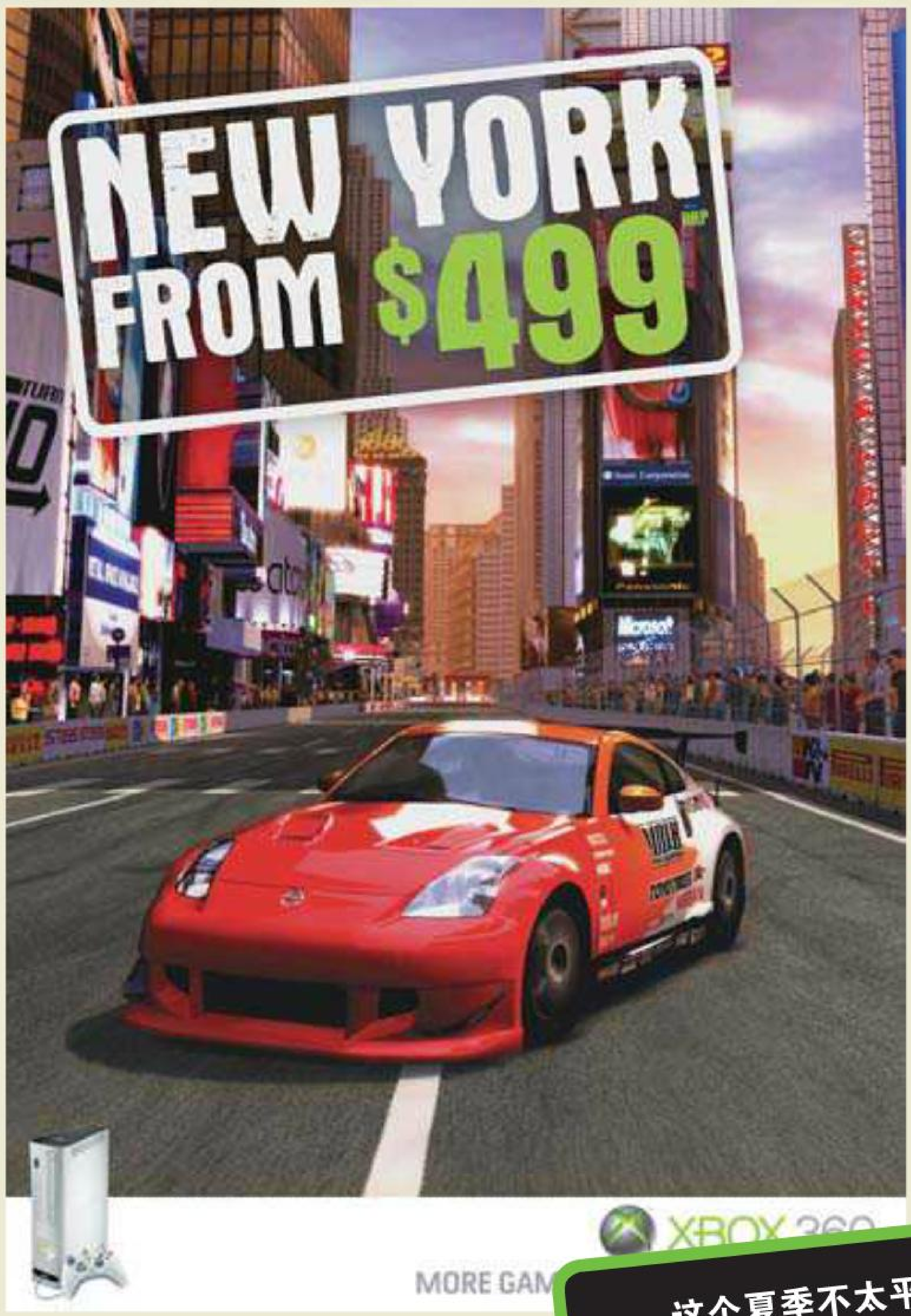
Bungie 的保安主管 Jerome 总是在 Bungie Tower 的外围勤勤恳恳地巡逻，据说他曾勇斗野熊，还打跑了一群围攻而来的愤怒粉丝。每次有记者受邀来访，通常都会拍到他站在大门口站岗的英姿，与他为伴的是门口附近勾魂使者和士官长的雕像。对于那些并未受邀就偷偷跑过来乱拍的记者，也曾有过与他的肢体冲突，当然在这尊门神般的门卫面前，吃亏的永远是别人!

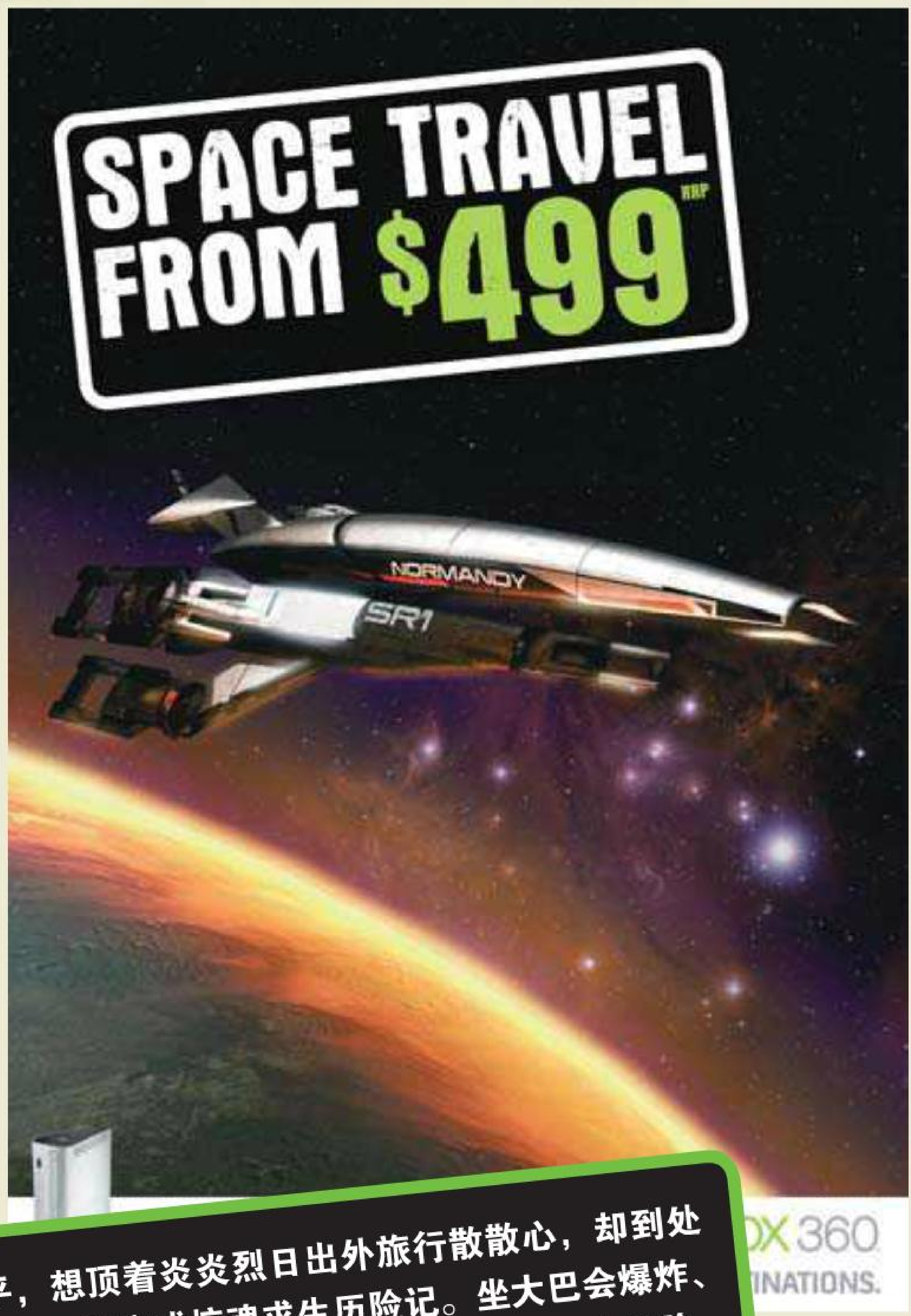
Bungie Tower 的前门永远是锁上的，门上的数字“434”是这座楼的门牌号。没有受邀的来宾只能通过旁边的电话和里面的员工打对讲，不过有时候还没有机会碰到电话就会被 Jerome 不由分说地赶走。那些进不了前门的访客们有时会尝试从后门溜进去，不过至少要有微软的门牌才行(当然前提是先逃过 Jerome 的法眼)。

Bungie Tower 的内部是双层结构，看起来像个大洞穴一样。楼上主要是提供给动作设计师和动作捕捉，还有存放许多旧物品。楼下才是主要的办公区。还有一个厨房存放了许多干粮，大多是“Bungie 公主”Alta Hartmann 存放在那里的。当时她是 Bungie 的行政助理，因为那时 Bungie 只有两名全职女员工，所以这位美女当然成为男人堆里备受宠爱的公主。

X360世界旅行指南







这个夏季不太平，想顶着炎炎烈日出外旅行散散心，却到处危机四伏，好好的旅行计划变成惊魂求生历险记。坐大巴会爆炸、坐飞机会坠毁、坐火车会被撞到脱轨，坐个电梯都要冒生命危险。在这个充满天灾人祸的世界里，还是躲在家中最安全，毕竟在我们大多数人居住的地方，发生大地震的几率总比交通意外低得多。而且我们还不用担心动不动雷雨交加的恶劣天气，不用忍受堵车与尾气，不用被强制购物……只要打开你的X360，就可以足不出户，游遍世界。上至宇宙，下至海底，任何行程只需60美元全搞定，最低5元RMB起（网费、电费自理）。

第一站：美利坚罪恶之旅

文 清国清城
编 星夜
美编 NINA

自由城

所在地：美国东海岸

建市时间：1664年

市长：Julio Ochoa

人口：1800万

热门观光点 幸福女神像、Zirconium大楼、鹿特丹大厦、三角大楼、GetaLife大楼、Star Junction大街

想感受原汁原味的美国文化，自由城将会是你的行程中绝对不能错过的地方。自由城的城市口号是“美国梦”，在那里，你会看到形形色色的人们如何追寻自己心中的美国梦，还会看到最具标志性的建筑，比如——幸福女神像！

自由城的历史上曾经历过数次的大改造，主要是2001年和2008年的两次重大改造，如今自由城已是美国最具现代化气息的首屈一指的大都市。这里有全美最密集的高楼群，但是因为犯罪率太高，而被一些媒体批判为“美国最糟糕的地方”。这里也是恐怖分子的重要袭击目标，刚来到自由城时，你会发现几座重要的桥梁都因为存在恐怖袭击的可能而被关闭。千万不要为了观光而试图做出越桥的傻事，那样你会被警方列为六星级通缉犯。

1625年，荷兰人率先在那里建立了一个贸易站，很快成为一个毒品与罪恶的巢穴。荷兰殖民者们将该市命名为新鹿特丹，1664年该市统治权转交给英国人之后更名为自由城，因为当时城市建设的主要资金来源来自“自由银行”（Bank of Liberty）。美国独立战争后英国人放弃了自由城，这座城市曾经是美国的临时首都。

自由城是摩天高楼迷们的天堂，所谓“自由城归来不看楼”，尤其是在市中心的Algonquin区，更是世界上高楼密度最大的地区，据说“Algonquin”这个词在美洲土著语言中就是“摩

天之地”的意思。在该区中部，还有一个面积广袤的中央公园。在这大片的天然氧吧中欣赏壮观的现代化建筑群，确实是件很养眼的事，不过要注意的是公园里经常有瘾君子出没，自由城的毒品交易相当猖獗。在 Algonquin 区附近还有三座小岛，分别是 Charge 岛、Colony 岛和幸福岛。幸福岛是来到自由城后不得不去的地方，美国最重要的标志物——幸福女神像就坐落在那座岛上。幸福女神像酷似希拉里·克林顿，手中举着咖啡杯，象征着美国幸福悠闲的生活。

位于东南部的 Broker 是自由城的工业区，仓库和破房子比较多，流氓混混也比较多。有位住在这里的东欧人 Niko Bellic 是您一定要小心的高度危险人物，光天化日之下杀人越货、抢车纵火无恶不作，就算你只是从他身边路过打酱油，也有可能无缘无故被一棍子打死。Broker 区的名字来自 William Broker III 爵士，据说他是当时英王的私生子。此外自由城还有穷人居住的 Dukes 区，以及大多数街道都是根据著名监狱命名的 Bohan 区。

交通食宿

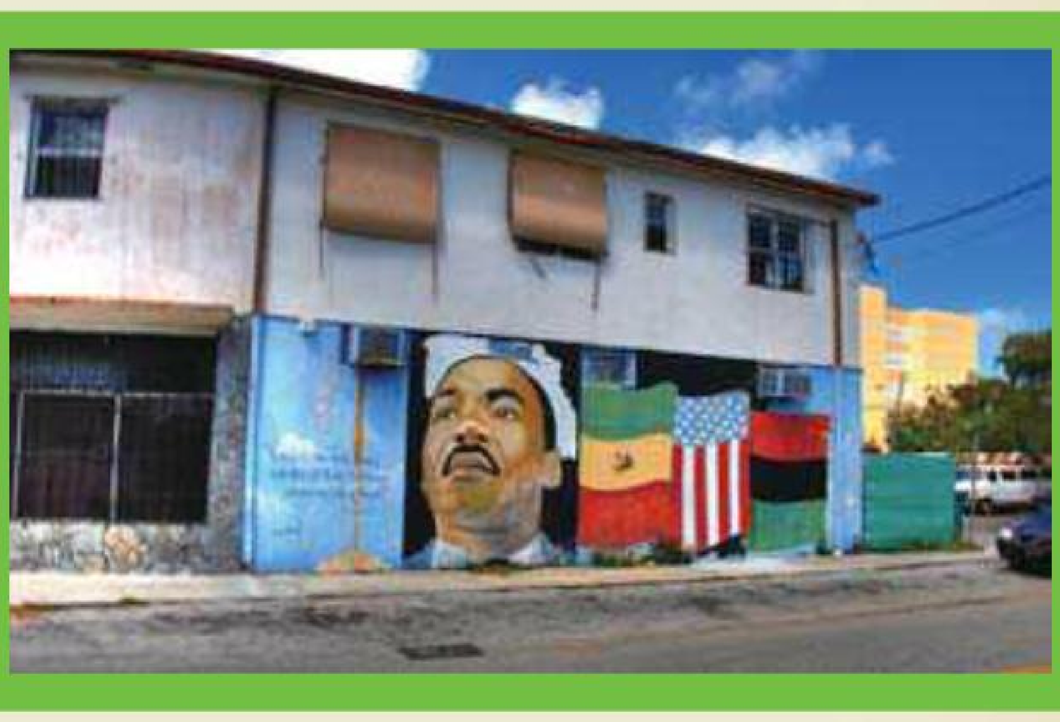
自由城的交通四通八达，形成了便利的海陆空及地下的立体式交通网络。几座大桥与隧道将各区连接在一起，你还可以在“自由渡口”乘船旅行，从海面上欣赏自由城壮丽的天际线。或者你也可以乘坐自由城里世界上最古老的地铁系统。其实在更多的时候，在路上随便抢个车才是最便利的选择。自由城的人们对于抢车早就习以为常，只要你拳头够硬，身上还带着枪，抢车是一件轻而易举的事，很多时候警察对于抢车这种小案子甚至懒得理。

自由城的各色餐馆应有尽有，从高级餐厅到连锁快餐店，再到路边烤香肠的小摊，随时都能满足你大快朵颐的需要。你还可以到处吃霸王餐，既然抢车都没什么人管，吃霸王餐这种小事更不在话下了。住宿方面，自由城也是男人们的天堂。在这个治安混乱的地方，有偿陪侍行业异常发达，困了累了就到红灯区找个身材火爆的小姐共度春宵，可以立刻舒缓您的疲惫。过去还有嫖客完事后杀死妓女抢回买春费的报道频频见诸报章，增添了自由城的臭名。

特别补充

其实在美国真的有一座“自由城”哦！而且那里确实是一个治安不大好的地方。不过它和纽约毫无瓜葛，而是位于佛罗里达州迈阿密市附近，是南佛罗里达最大的黑人聚居地之一。根据 2000 年美国的人口普查，当地有居民约 4.3 万人，平均家庭年收入仅为 1.88 万美元，在美国是属于非常低的水平。在上世纪六七十年代，自由城因为过于贫穷，犯罪率居高不下，而且经常有种族暴动，警察腐败乃至杀人的事件也时有发生。

▶这里的实景是不是看起来就像游戏里的截图呢？



死水城

所在地：密歇根州

人口：600万

市长：Monica Hughes

热门观光点 Ultor Dome、飞利浦大厦、Dalton Moore 大厦、Merrill 大厦与国王广场

位于密歇根州中西部的死水城是一个比自由城更疯狂的地方，城市的面貌与芝加哥和底特律有些相似。这座城市原先是照着自由城的规模进行规划的，有摩天高楼林立的市中心区，也有混乱的工厂区，但是因为建设资金不足，后来规模缩小到了四分之一。2006 年，在一场大地震造成重大破坏之后，该市进行了一轮扩建，城市规模扩大了 45%。这要归功于该市首屈一指的大企业 Ultor 公司。

死水城是一座自然灾害频发的城市，虽然发生过大地震，该市的中心区仍然是高楼林立，充满高级公寓与购物中心。一条大河将死水城划分为南北两个部分，北面是上流人士居住的郊外豪宅区，南面建筑密度高，是底层人民的聚居地。死水城的规划井井有条，按照职能，整个城市被划分为 20 个区，比如码头仓储区、高端购物区、酒店区、红灯区等，这里还有地下购物广场甚至核工厂。

死水城是一座比自由城还要混乱得多的城市，到死水城旅游，你要有随时死于非命的觉悟。“第三大街圣徒帮”、“堕落肉欲帮”、“罪恶之王”和“西部摇滚帮”冲突不断，不断制造爆炸与街头枪战等事件。抢车和街头杀人对这些极恶之徒来说只是小儿科，不要命的时候引爆核工厂的事他们也干得出来。这帮匪徒多多少少都有点超能力，从高处坠落和被车撞常可毫发无损。所以在死水城开车撞人跟走路撞人一样稀松平常，不想被撞的话，就尽情上街抢车撞人吧！死水城之旅的卖点就是让你享受比自由城更自由的野性释放。

交通指南

死水城最具标志性的交通系统是其高架铁路，它其实相当于是专门为游客准备的观光铁路，环绕城市一周，总共只有8个站，无论到哪个站，车票都是25美元。列车只有两辆，一辆顺时针行驶，另一辆逆时针行驶。死水城的公交车体系叫做“Cheetah Bus Lines”，总站是位于Prawn Court（那里是死水城著名的红灯区）的交通枢纽站。在死水城还有三家出租车公司，分别是“黄色鹰线”、“大威利出租车”和“TNA出租车”。

美墨边境

要了解美国文化，不能光看东海岸，如今美国西岸的经济比东岸更活跃，而且美国西岸更是美国文化的最大输出地。要了解美国西岸，至少要从旧西部时代开始。以淘金热为标志，北美洲大陆上的殖民者们纷纷向着美国西海岸聚集。那时横跨美国东西部的火车线路逐渐成型，每天都有怀着淘金热梦想的冒险家们骑着马、赶着马车或者坐着火车来到西部。他们大多是为寻找矿藏而来，也有人看中了西部的发展前景，于是在那里购买大片土地，开农场或牧场。于是畜牧业和矿业在西部率先发展起来。

来到西部的冒险家们不乏要钱不要命的亡命之徒，加上又有无数从各地运来的奴隶和非法劳工，而且当时西部还没有形成完善的政府体系，警察局人手根本不够用，以至于整个西部地区处于无法无天的混乱状态。美墨边境一带就是旧西部时期典型的非法之徒聚集地，苍茫的草原、山谷间的小镇、牛仔、马匪、风滚草……在那里，你会体验蛮荒之地走向现代文明的过程中所经历的野蛮与罪恶。这里要向你介绍的旅游点是New Austin和West Elizabeth，以及原属于墨西哥的Nuevo Paraiso，在那里你将感受到原汁原味的旧西部文化。一条圣路易斯河将Nuevo Paraiso与New Austin划分为南北两边，连接两岸的桥梁有三座。

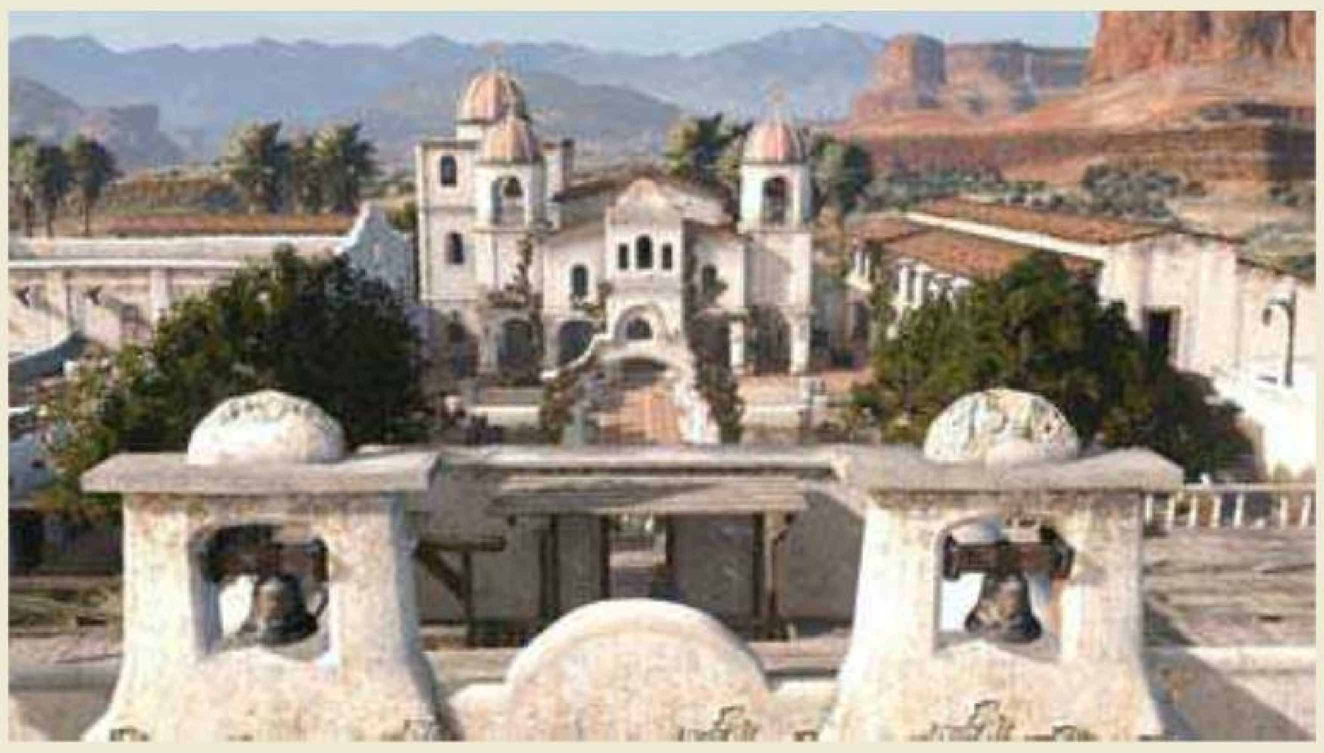
这三大地区总共划分为94块地方，每个地方景色各异，动植物种类繁多，可说是整个旧西部时代风貌的浓缩。每一个地方都有小小的殖民聚居地，以及土匪的巢穴，铁路、矿坑、峡谷、边哨站等旧西部时代的常见景致让你仿佛穿越了时空。黄昏时分，策马奔至悬崖边，看夕阳西下；或者深夜来到原野上，看繁星满天；在那份静谧之中，感受身心与自然融为一体。

这段美墨边境之行的第一站，是New Austin，它融合了亚利桑那、新墨西哥、内华达和德克萨斯等州的一些特色。那里也有旧西部时代常见的“幽灵镇”——即因矿藏被掏空以至于住民们离去而留下的无人小镇。幽灵镇Tumbleweed适合喜欢恐怖探险的游客，从阴森森的教堂、坟场到诡异的大宅，令人感觉那里真有鬼魂出没。尤其是最西边的大宅那里经常有闹鬼的传说。Armadillo则是西部片中最常见的典型西部小镇，匪徒横行，枪击事件频发。那里的大酒馆是一定要拜访的地方，那里还有火车站和许多付费的马车，交通比较方便。

Nuevo Paraiso在西班牙语中是“新天国”的意思，由于隶属墨西哥，这里的面貌又有很大的不同。Nuevo Paraiso更适合欣赏未开发的原始西部风景，有大片的平顶山、峡谷和山脉。你可以到Sidewinder欣赏只有美国西部才能看到的“峡谷冲沟”地貌，想看平顶山可以到Diez Coronas。或者你也可以到Las Hermanas修女院参观，其建筑风格是至今仍被视为豪宅标准的典型西班牙式大宅。

最后一站是West Elizabeth，与前两站不同的是，这里以森林为主，到处是松树，北面有巍峨的雪山，东面是空旷的大草原。虽然地方不大，这里的工业化程度和现代文明程度明显最高，其主要地区“黑水镇”已初具现代化城镇的雏形，有水泥路、路灯和具有工业时代色彩的码头。可以说，从之前的荒野小镇再到这座黑水镇，这段行程就相当于一段西部文明的进化简史。

▲典型西部小镇Armadillo。



▲西班牙风格的Las Hermanas修女院。

▲作为美墨天然边境的圣路易斯河。

▲Sidewinder的“峡谷冲沟”地貌。

▲经常有灵异事件发生的鬼屋。

▲具有现代化气息的黑水镇。

交通指南

入乡随俗，到这样一个充满西部风情的地方，马自然是交通首选。从东海岸坐火车，一路欣赏风景，来到西部之后，随便在路边牵一匹马，就可以开始你的狂野西部之旅了。荒野里经常有马贼出没，不想被他们乱枪打死，就尽量挑一匹速度快、耐力强的上等好马吧！有时路边还会有假装可怜兮兮的姑娘，千万不要一时心软上前帮忙——在她们身后通常有几个彪形大汉等着把你身上财物抢个精光呢！

如果你不识路，可以花点钱坐公共马车——这就相当于西部荒野时代的出租车。疲惫时也可躺在马车里休息，一觉醒来就到达目的地了。在墨西哥境内还可以骑骡子，虽然速度比较慢，但是在一些较为危险的地形还颇为实用。小河上可以乘坐木筏，大河就需要汽船了。在先进的黑水镇你甚至能见到汽车，这可是只有上流人士才能享用的座驾。

洛杉矶

所在地：加州

锁定时间：1947年

人口：185万

热门观光点 好莱坞、中国大剧院、洛杉矶国家美术馆、珀欣广场

逛完自由城，接下来决不能错过的是美国西岸第一大城市——洛杉矶！从高楼林立的纽约，一下子来到平均楼高不到 3 层的洛杉矶，难免会有一种巨大的视觉反差，让你纳闷——从第一到第二，差距咋就这么大涅?

作为一名准备游遍宇宙的旅行家，你应该知道，品评一座城市，不能光看外观。洛杉矶的高楼只有市中心那么一小撮，并不代表它没有足够的经济实力建造和纽约一样密集的摩天丛林。只不过，一方面因为它处于地震带，另一方面它是一个大平原，有足够多的地皮让它以平铺式发展扩大。因此洛杉矶的建成区面积之大，简直是骇人听闻。那些选择洛杉矶的公司，不需要和别人一起挤在一座几百米高的摩天大楼里，他们可以自己搞一大片地，建造一个属于自己的企业园区，这样的低密度办公环境可比摩天大楼里的格子户强多了。

要了解洛杉矶，最好的年代是上世纪 40 年代末，洛杉矶的文化与城市格局大致成型于那个时期。好莱坞也是从那时开始崛起成为世界电影产业的中心。同时，这也是洛杉矶动荡的时期。

■洛杉矶国家美术馆

■洛杉矶公共图书馆

■唐人街

■珀欣广场

二战后大量士兵返乡，加上战争时期遗留的许多问题，导致从事犯罪活动的人员大增，令人发指的罪案时有发生，而政府与警察局里的腐败现象也很严重。

所有来到好莱坞的游客，最想拜访的地方应该就是好莱坞。在 1947 年，好莱坞已经凭借其强大的电影业而蜚声海内外，世界各地的导演与演员们都涌入好莱坞。而在好莱坞大道上最著名的建筑就是格劳曼中国大剧院，那里是奥斯卡大奖几十年来的主要举办地点，也是世界上最著名的大剧院之一。如今已极为破败的洛杉矶唐人街，在当时还比较新，也是一个值得一逛的地方。其实最早的唐人街是好莱坞某制片人为了拍摄电影而搭建的一个小街区，里面还有一座长城的模型，1939 年拆掉之后改建成真正由华人聚居的街区。

被称为洛杉矶文化中心的“洛杉矶国家美术馆”，原本是一个承办赛马和赌博的地方，1909 年改造之后，在百余年的历史中收藏了无数珍贵美术展品。同样是文化中心的洛杉矶公共图书馆也是一座标志性建筑，当年设计师以古埃及建筑风格为灵感，设计了这座庙宇般的图书馆，顶部呈金字塔状。位于市中心的珀欣广场也是一个休闲的好去处，它由当年洛杉矶最著名的建筑设计师 John Parkinson 设计，二战期间曾是重要的征兵场所。

这个时期的洛杉矶地标大多保留至今，洛杉矶人对它们的情感，可能就像老上海人心目中的十里洋场一样，代表了一个时代的缩影。纸醉金迷的罪恶时代，总能在历史中留下不可磨灭的深刻印记。黑色的洛城充满令人发指的罪恶事件，但是对于路过的普通游客来说，它并没有自由城或者死水城那么危险。

交通指南

美国是一个车轮上的国度，而洛杉矶更是最典型的汽车之城。洛杉矶也有一些公共交通，不过因为覆盖面太小，其作用几乎可以忽略不计。来到洛杉矶首先要搞一辆车才行。在这座黑色洛城里，你总共可以发现 95 种车，都是那个年代里的经典车型，汽车收藏家们切莫错过。当然，在这个年代日本的汽车工业还没出现，所以洛杉矶的街头不像如今这样充满日本车，路上全是美国车的天下，别克、福特、凯迪拉克、林肯、克莱斯勒等几大美国车系争奇斗艳，包括 25 种双门轿车，19 种 4 门轿车，此外还有各种特殊行业的专用车。另外 15 种特殊高档车不是随便都能搞到的，如果你运气好的话，可以在一些偏僻的角落里发现它们。洛城虽乱，但是你不能像在自由城那样随便抢车，不过如果你搞到一个警员证，就可以把路上的车拦下来，以办案需要为由开走，警察局里也有 9 种车可用，鸣响警笛可让前方汽车自动让道，真是异常方便。

■自驾车游览中国大剧院。

■自驾车游览好莱坞。

第二站：欧陆/中东幻想之旅

意大利

在我们的旅程中，不仅要看风景，更要品味文化。外行看热闹，内行看门道，真正的旅行家讲究的是文化之旅。所以我们的旅行不仅要挑地方，还要挑时代，新旧时代过渡期才是最值得体验感受之时。在这样的时期里，你会感受到新旧文化的激烈冲撞，会见证新秩序的形成。我们体验了美国旧西部时代从蛮荒到工业时代的进化，感受了洛杉矶走向现代化的关键转型期，在下一站旅行目的地中，有必要往前再迈一步，经历整个西方世界从野蛮走向文明的重要转折期——欧洲的文艺复兴，所以接下来我们将来到文艺复兴的摇篮——意大利！

意大利之旅的第一站，让我们先来到佛罗伦萨。这里是文艺复兴巨匠达芬奇、米开朗基罗等名人的家乡，在梅第奇的管理下，佛罗伦萨涌现了大批伟大的艺术家、哲学家，新圣母教堂等著名建筑也落成于那个时期。当时的佛罗伦萨有 8 万人口，其中 2.5 万人都从事纺织业，曾发生过底层纺织工人暴乱事件。之后梅第奇家族及其敌对势力之间的争斗不断，以至于刺杀事件时有发生，历史往往就是在这样的流血事件中铸就。

来到意大利，当然不能错过水城威尼斯。这座城市是日耳曼人入侵帕多瓦等地时，逃难到这里的人们建立起来的，逐渐成为欧洲南部重要的贸易中心。到文艺复兴之时，威尼斯已成为世界上最富裕的城市之一。你可以到圣保罗区感受那里繁华的商贸气息，或者观赏政府大楼，又或者到 Dorsoduro 区参加在哪里举办的假面狂欢节，在卡斯特罗区可以看到驻扎在那里的威尼斯水军，而 Cannaregio 区代表了这座富裕之城贫穷的一面。在威尼斯还有绝对不容错过的几个重要景点，比如鼎鼎大名的圣马可大教堂和圣马可广场。

▲威尼斯大运河。

▲宏伟的圣马可大教堂。

在文艺复兴时期，古罗马时代的辉煌早已成过眼云烟，但罗马仍是一座令人敬畏的城市，拥有至高的宗教影响力，处于教皇亚历山大六世的统治之下。这是罗马历史上的黑暗时期，亚历山大六世带来的是腐败、荒淫与杀戮，罗马已远远落后于佛罗伦萨、威尼斯等后起之秀。不过在这里你仍然可以感受到它的昔日辉煌，你可以拜访著名的古罗马竞技场、雄伟的万神殿和圣天使城堡。作为意大利最大的城市，它的面积是佛罗伦萨的三倍以上。

交通指南

在 15 世纪的意大利，交通基本靠走，你偶尔可以找到马匹代步，但是骑着马在熙来攘往的街上狂奔，未免太过招摇。在这个有数不清的刺客潜伏于每个角落，还有圣堂武士和各种势力蠢蠢欲动的年代，还是混在行人中，或者躲在阴影里比较保险。为了更好地欣赏文艺复兴的意大利面貌，这里向您郑重推荐特色旅行方式——攀爬式观光路线，你可以专门寻找位置较高的标志性建筑，沿着墙壁爬到屋顶上，

从高处俯瞰全城，美景尽收眼底。在屋顶上行走，也可免去迷路之苦。

□没落的罗马。

Albion

你知不知道，英国除了“Britain”和“UK”之外，还有没有其他的别称？在公元 600 多年前，当时的文人墨客们将不列颠岛称为“Albion”，神话中那里是巨人居住之岛。我们的下一个旅行目的地，将带你前往 Albion——你可以将其视为魔幻版的英国。

Albion 是一个四面环海的大岛，它的北面以农田为主，南面是大片的森林与沼泽，有危险的怪物出没。东面是巍峨的群山，如迷雾峰和 Albion 的最高峰 Ruon 山脉。一些小村落零散地分布在 Albion 各地，大城市都在海岸边，如 Southcliff、Bloodstone、Bowerstone 等。在地底还有纵横交错的巨大地下洞穴，其中大多数是“旧王国”的遗迹，包括大量的地下墓穴。在 Albion 主岛四周还有一些小岛，其中大多都是杳无人烟的荒岛。

在 Albion 的历史上战火不断，各种势力起起伏伏，血腥暴力的历史从未消停过。但历史总是朝着更文明的方向发展。Albion 也迎来了自己的工业革命。拯救世界的英雄，受预言家 Theresa 启发，在统一 Albion 的同时，开始实施改革。这是自从旧王国消失之后，Albion 的首次统一。由于战火的消失，人民得以休养生息，于是科技与工业开始发展。开国英雄死后，其子继位，这位暴君以野蛮的治理之道强行加速工业化革命，经济迅速发展，人民却日益困苦，对暴

政不满的人民开始酝酿新一轮的革命。

19 世纪的工业革命是欧洲从封建时代走向资本社会的关键时期，而引领工业革命时代的正是英国。游览正处于工业革命时代的 Albion，你将从不一样的角度体验工业革命时期的社会剧变。这不是依照现实的文化之旅，而是融入幻想主义、又透着现实色彩的寓言之旅。虽说已开始步入工业革命时代，Albion 的许多地方仍然保留着中世纪的面貌。田园牧歌般的山野村落，神秘恐怖的沼泽地，庄严的古堡，阴森的墓穴……Albion 的世界可充分满足你的探索欲望。同时你会发现这是一个与自由城有某种共通点的自由世界，你可以为所欲为，闹得鸡飞狗跳（实际上拿鸡和狗取乐将会是你的 Albion 行程中十分有趣的一个娱乐项目）。当然，你也可以在酒吧里寻找一夜情，不过记得要做安全措施，要是一不小心中了奖，你可能就要在这片大陆上安家立业了。为了能继续云游四方，不受情债羁绊，还是规矩一点的好，要知道在 Albion 的世界里，杀妻弑夫的事也是时有发生的。

交通指南

在 Albion 旅游，大体上要遵循“出行靠走，带路靠狗”的原则，要速度就骑马，要舒适靠马车。旅行途中带一只狗将会非常实用，不仅能带路，没准还能帮您找到宝物，若有强盗打劫，它还能帮您抵挡一阵子。由于某些地区要渡河甚至渡海才能到达，所以船也是不可或缺的交通工具。工业时代的 Albion 已经出现蒸汽船，不过因为技术不够完善，所以多数船只是蒸汽动力与风力并用。

圣地

中世纪的欧洲历史，与几个中东强国息息相关。感悟欧洲文化，首先要探寻其宗教发展脉络。作为基督教、犹太教和伊斯兰教三教圣地的耶路撒冷，是决不能错过的观光重点。一般而言，因其重要的宗教影响力，人们将耶路撒冷以及周边地区统称为“圣地”（Holy Land），而连接马斯亚夫、阿克里、耶路撒冷、大马士革、阿尔苏夫等重要城市的中间地带被称为“天国”（The Kingdom）。欧洲中世纪时期的多次十字军东征便是向着圣地而来。

耶路撒冷是所有朝圣者一生中的必访之地。这里有优雅的清真寺与大教堂，不同的宗教信仰与建筑风格形成鲜明的文化反差，其观赏价值已无需赘言。这里还有圣堂武士的塔楼和所罗门神殿，以及神秘的地底建筑。港都阿克里的名气虽然远没有耶路撒冷那么响亮，却也是一个不容错过的观光地。1190 年，这里曾被圣堂武士占领，并试图在水源下毒，毒死全城居民。之后狮心王理查德战胜了撒克逊人，将阿克里作为耶路撒冷王国的首都，其真正目的是以此为基地，向圣城耶路撒冷发动总攻。阿克里主要可分为贫民区、中层区和富人区，贫民区的大街小巷里尸体堆积成山，空气中弥漫着朽烂与死亡的气息。中层区才有生机与活力，你可以参观全城最高的建筑——圣十字军大教堂，爬到屋顶上可俯瞰全城。富人区最适宜观光，有许多标志性建筑，包括理查德王的行宫。

如果你觉得阿克里还是太脏乱，可以到叙利亚首度大马士革逛一圈。中世纪的大马士革华丽而整洁，比较贫穷的东北区人流密集，有一座标志性的露天剧场，那里同时也是一个主要贸易市场；中南区有帕夏清真寺和大花园，东南区有许多学堂，但刚刚发生了焚书与驱逐学者的事件。整个大马士革戒备森严、气氛紧张，在此观光要特别小心。奢华的倭玛亚清真寺是不容错过的地方，附近的人也不多。另外一个标志性的地方是北部的“大宅院”（Grand Courtyard）。

作为刺客组织大本营的马斯亚夫在第三次十字军东征时安然无恙，却被蒙古军占领，后来又遭到圣堂武士的蹂躏。这座要塞式独立城邦的构造非常有特色，沿着奥龙特斯的山体而建，最底部是一个村庄，顶部有刺客组织的要塞。村庄里有几十户小村舍，平常有刺客组织的人巡逻。顶部的刺客组织大本营里有训练场，还有漂亮的大花园，而在那里的图书馆里，你将会知道所谓“刺

▲圣城耶路撒冷。

▲耶路撒冷王国首都阿克里。

■叙利亚首度大马士革。

客信条”的真实含义。总而言之，不管是在中世纪还是现代，中东都是一个危机四伏的地方。来这里旅行，一定要打起 12 万分的精神，行动时小心翼翼，尽可能躲开守卫的注意，尽量爬墙。实在不行就从高处跃下，跳到茅草堆里。

交通指南

游览圣地，最重要的是低调，要么躲在阴暗角落，要么“大隐隐于市”。圣地的僧侣信徒众多，穿上信徒般的僧袍有利于混入人群。不过偶尔也要有高调的时候。“天国”是交战双方重兵把守的地方，双方都有士兵方阵在不停地巡逻，一旦被他们发现就会遭到攻击，而且各方阵之间还会彼此通告，让你难以逃脱。所以要安全通过“天国”，必须要骑快马。虽然疾驰的快马会立刻引起士兵的注意，但是能

嗖然而过，留给巡逻兵的只有尘土。不过骑马经过“天国”时也要小心路障，巡逻兵们也有可能集中攻击马匹。

波斯

小时候我们都听过《天方夜谭》的故事，“波斯”这个名字对我们来说总是充满神秘色彩。我们旅途的下一站就是波斯，而且是最让人神往的神话时代的波斯，途中风景如诗如画，仿佛置身油画世界，又像进入了宫崎骏的动画世界。同时您还将领略古老而神秘的拜火教文化。整个旅程就像一本在你的面前徐徐展开的《天方夜谭》故事书。更物有所值的是，本次行程将为您提供一位美女导游（还是一位地地道道的公主哟！）

在波斯的神话世界里旅游，靠的完全是腿力，你不仅要有超越马拉松的长跑实力，还要有飞檐走壁的能力。不过你也不用太担心自己体力不支，在这个世界里，飞檐走壁不是件难事，戴上登山队专用手套利爪之后，管它是高墙还是峭壁，都能如履平地。如果你找到某些圣物，还能像蜘蛛侠一样空中摇摆，甚至拥有一定的滑翔能力。

这里的风景美丽而壮观，不少建筑都像空中浮城般，有恐高症的人请自虑。在旅行的同时，还有顺便当一回救世主的机会。在这个世界里，原本被封印的邪神被释放，腐化物质吞噬了大地。本来生机勃勃、绿树成荫的美丽风景变得昏天黑

地，这就像本来好好的旅行遭遇狂风暴雨，妨碍了你的赏景心情。为了重现传说中受生命之树庇荫的美丽世界，你不妨帮公主导游驱散黑暗，让沃土重现生机，这样在美景归来的同时也可为生命之树重新注入能量，遏制邪神。

这个神话时代的波斯，与我们印象中的现实波斯景色完全不同。不管是被腐蚀的黑暗世界，还是恢复光彩的沃土世界，都不是那种典型的土黄色景致。不过在建筑风格方面保持着典型的波斯特色，只是它们并非建设在黄沙之中，而是几乎悬空而建，在恢复沃土生机后，仍然留下被腐蚀之后的破败痕迹，就像某种上古文明的遗址。这是人造建筑与大自然融合的又一种美丽景观，满目的绿色非常养眼，在我们的整个西方世界旅程安排中都非常少见。

交通指南

波斯世界的地形构造复杂，许多地方是没有路可以走的，不过好在有我们的公主导游艾丽卡，不仅能为你指路，还能帮你克服重重障碍，跨越艰险地形。很多地形看起来无比险要，不过你大可放心，这跟许多驴友不要命的探险之旅不同，尽职尽责的艾丽卡会确保你的安全。就算不小心行差踏错，从悬崖上摔下，艾丽卡也会安然无恙地把你救回来。所以这一路上你只要跟着艾丽卡的光球走，就能保证万无一失，比前几站旅程都要简单。话又说回来，有艾丽卡这么贴心的导游真是不错，要是能把她从波斯世界带走，陪着我们继续下面的旅程就好了。可惜要圆满完成这段旅程，艾丽卡注定要离你而去。而如果你想把艾丽卡强行带走，只能当一回恶人，砍掉生命之树，释放邪神。为美人而放弃世界，这样做未免太自私。

▲预订本旅游产品附赠美女导游一个，还不快快行动！

▲爪子也能算交通工具？在这个世界里没有它可是寸步难行哦！

第三站：上天入地

地下世界

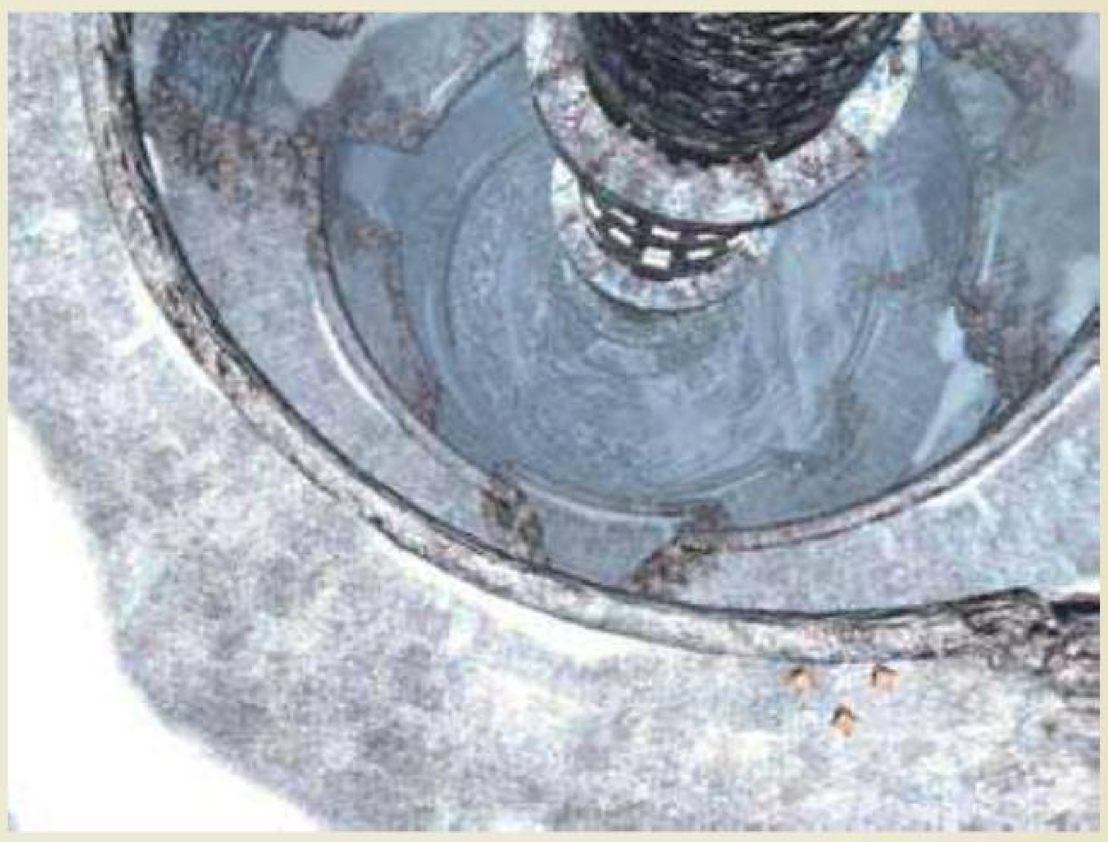
作为一名专业的旅行家及探险家，我们不能只满足于对地球表面上已知世界的探索。在地球的历史上，曾经存在许多伟大的文明，他们可能因为大地震而沉入海中，或者被掩埋于地底。也有一些生前享福，死后还要继续奢华的皇帝，把地下皇陵建得像座小规模的城市一样。探索这些被掩埋在地表之下的遗迹，我们将感受神秘的古文明，说不定还能发现价值连城的宝藏。

在这里为您带来的地下世界旅行套餐内容充实，除了地下世界的主要旅行目的地外，还将附赠全球各地多个热门景点的特别行程，包括地中海、泰国海岸、南墨西哥、北极等。每个旅行地都与地下世界有关，让你在观光各地神秘文化的同时，了解各种文明中对于阴间的解释。在地中海某处的海底，可以欣赏古挪威文明遗址，据说那里通往北欧神话中的死人国。游览了这个不算大的遗址后，将会带你到世界著名旅行目的地——泰国！海岸的风景绝佳，继续往深处探索将会有一座神秘的古庙等着你探索，那里有关于印度教中地下七界波吒罗及其首府薄迦伐帝（据说是地下七界的最底层）的线索，还有湿婆神和卡莉女神的雕像，是了解印度教神秘文化的理想观光点。

▲泰国海边美景。

说起关于阴间的神秘传说，当然不能不提玛雅文明。在恰帕斯州的雨林深处，有一处古玛雅文明遗址，在那里可以找到传说中冥界希泊巴的入口。希泊巴可译为“恐惧之地”，是玛雅神话中死神掌管之地。经考证，通往希泊巴的入口应该就在危地马拉一带。这个地方是真实存在的，至今还有基切族玛雅人的后人住在那里，而且该地仍然与死神的传说有关。据说从伯利兹城附近的洞穴也可以进入希泊巴。原本通往希泊巴之路极其凶险，要先过一条充满蝎子的河，再过一条血河，接着再过一条充满脓汁的河，到希泊巴之后还要经过七重致命考验。不过我们这一程希泊巴之旅要安全得多，虽然也有不少机关暗器，不过只要多加小心都可化险为夷。

位于北冰洋的扬马延岛因为气候极端寒冷，所以早已无人居住，只有一小群气象学家因为科研的需要驻扎在那里。该岛极北部有一座活火山，是当地的最高峰，从那里可以发现与其他地区冥界入口相似的巨大通道。这里就是前往北欧神话中冥界英灵殿的必经之地。在这里要小心看守英灵殿入口的维京奴隶。公元 6 世纪，曾有爱尔兰僧侣布伦达在一次远航中无意间发现了扬马延岛，他在自己的旅行日志中说，那是一座黑色的岛屿，喷着火焰，是通往地狱之路。当时他看到的应该是岛上活火山喷发时遮天蔽日、烈焰冲天的情形，由于地处极北部，加上常有火山喷发，被认为是冥界入口也不足为奇了。



▲扬马延岛的英灵殿入口。

▲海姆冥界。

本次地下之旅的最后一站是北冰洋深处的海姆冥界，据说这里也是传说中的西方乐土岛阿瓦隆的别称。大约 1 亿 7000 万年前，上古时代的超大陆“泛古陆”开始第一次地质分裂，海姆冥界就处于当时的分裂点，因此它被认为是地球上最薄弱的点——或者说是地球的阿基里斯之踵。于是亿年前的史前古文明人类建造了 Jormungandr Mechanism，用于支撑地球的薄弱点，它位于地壳构造板块的脊部，一旦遭到破坏，就会造成全球地壳的剧烈变动，导致世界末日。上一次该机制被破坏，结果就发生了北欧神话中的“诸神之黄昏”。所以到这里来，一定要文明观光，禁止破坏文物，禁止盗墓。

交通指南

本趟行程是整个地球行程部分跨度最大的，目的地遍布亚洲、地中海、南美、北极多地，所以基础交通工具只能是飞机。到了各地之后还有多种交通工具可用。在墨西哥和扬马延岛可驾驶摩托车，某些需要出海的景点当然离不开轮船和游艇。湛蓝的海面上，躺在游艇甲板上晒晒日光浴，想凉快一下就跃入海中畅游一番，不仅能欣赏到海面上美丽的海景，还可以随时潜入海底探索神秘的遗迹，真是令人神往的梦幻之旅。不过因为各地气候与环境条件不同，所以出行前一定要在你的箱子里多塞几套衣服，丛林里可穿短袖装，有时因特殊需要还可换上紧身重型装束。因为多处都要潜水，潜水服必不可少。到极度寒冷的北极，还要有既保暖又便于手脚灵活行动的特殊御寒服。

销魂城

▲海底"航拍"销魂城。

在上一段旅程中，我们见识了不少被淹没于海底的古文明废墟，虽然也可大开眼界，不过我们毕竟不是鱼，穿着潜水服在海底遗迹摸索确实不够过瘾，我们需要一个真正的海底之城，就像传说中的亚特兰蒂斯，我们不仅要眼观，还要能在里面自由行动，就像在地面世界一样。

有一些文明并不古老，它一开始就是一个乌托邦，借助现代化的技术，建造于远离人类文明的角落——销魂城(Rapture)就是这样一座城市。这是梦想家安德鲁·莱恩（Andrew Ryan）建造的海底之城，它始建于1946年11月5日，落成于1951年，具体位置是北纬63° 2'、西经29° 55'，大约在冰岛首度雷克雅末以西433公里的海底。它就像一座海底的曼哈顿,高楼林立、极度奢华。整座城市形成了自给自足的系统，包括电力、抽水系统、海水过滤系统、空气净化系统和防御系统都由位于销魂城底部的赫菲斯托斯电力工厂提供能源,利用海底地热管道产生能量。新鲜的食物与氧气则是来自阿卡迪亚区的人造森林与农场，以及海底的鱼群。最初安德鲁·莱恩建造销魂城的目的是创造一个不受政府与宗教约束的资本家天堂,但是逐渐遭到低收入者的厌恶,最终爆发内战，毁掉了这个海底乌托邦。

由于倡导打破人类道德约束的纯粹技术研究，销魂城出现了多种领域的技术突破，包括机器人技术与生物技术，最大的发现是从某种海虫体内提取某种叫做"亚当"的干细胞物质，由此研发出质体与基因滋补剂，可提高人类的智商、健康度，甚至获得超能力。但是这种极不稳定的物质会取代人体内的原生细胞，导致身体与大脑的损伤，终于导致噩梦的降临

销魂城虽然是一座海底都市，但是地面上的一切可谓应有尽有，惟一不足的是没有太阳，所以只能靠人工光源，就像一座永远只有黑夜的城

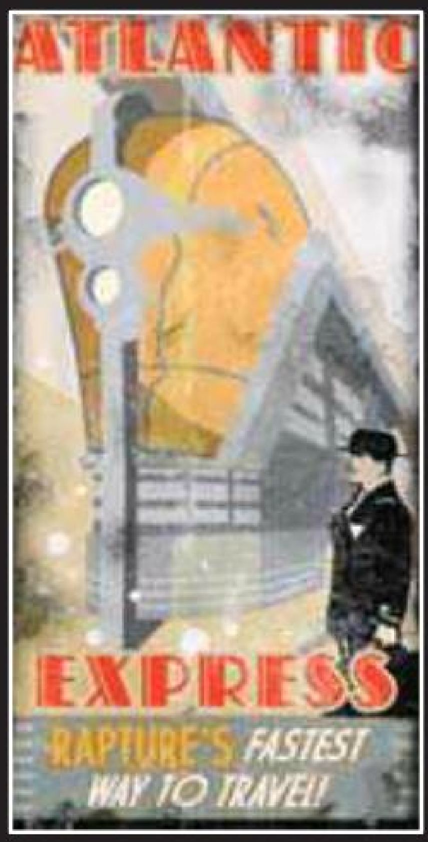
■荒废之前的销魂城。

市。如果你喜爱不夜城的繁华，那么在这里可以感受一种独特的不夜城气息。虽然整个城市已经荒废，在许多场所你都能感受到它的昔日风光。这里有美术、娱乐与购物区 Fort Frolic，有富人居住的超豪华公寓——"奥林匹斯高地"，还有为上流人士准备的阿多尼斯豪华疗养院，以及销魂城的最高建筑 Fontaine，甚至还有红灯区"妖妇巷"，不过你别指望到那里风流爽快，因为在没落的销魂城里，你能找到的女人要么是变异的怪物，要么是拿着针筒、看起来十分诡异恐怖的小萝莉，以及更加恐怖的大御姐。

交通指南

前往销魂城的重要交通工具是"深海潜水球"（Bathysphere），在北大西洋的一座灯塔内部，可以搭乘这种潜水球前往销魂城，这也是进入销魂城的惟一方法。它最早是由奥蒂斯·巴顿和约翰·巴特勒发明于1928年，原本只是通过铰链沉入海中，并无探索功能。后来Anton Kinkaide对其进行了改良，使其具备了动力，可以在销魂城的不同区域之间穿梭，成为销魂城的主要交通方式。完成于1960年的Airshell 2机型，由Fontaine Futuristics建造。这种深海潜水球小巧舒适，相当于销魂城里的小型穿梭巴士。深海潜水球由销魂城地铁公司运营，他们运营的还有一种有轨电车系统，枢纽站在阿波罗广场。不过在内战之后，该电车系统损毁严重，已无法使用。

在销魂城里还有相当于海底高铁的"大西洋特快"，号称是销魂城最快的交通方式，也是销魂城首要的公共交通系统，由大西洋交通公司建造。在销魂城内战之后，大西洋特快逐渐取代了深海潜水球。



哥伦比亚

那些长埋地下的文明遗迹给了我们了解历史、体验神秘文化的机会，不过在那样的封闭空间中，常年不见天日，呆久了搞不好会患上幽闭恐惧症。在旅游中品味文化是好事，不过要是搞得心情抑郁就得不偿失了。所以在海底与地底旅行之后，在这里特别向您推荐一段空中浮城之旅。要事先说明的是，本线路目前正在筹划准备之中，尚未正式开通，预计出发时间是2012年第二季度。所以关于这座空中之城的资料，目前尚未完全明朗。我们只能从已提前游览过的一些记者描述中为您大致介绍这座名为哥伦比亚的神奇浮城。

"哥伦比亚"（Columbia）这个名字原本是代表美国的女性化身。1900年，美国政府投入巨资动工兴建巨大的空中之城哥伦比亚正式升空，当时引起了全世界的关注。表面上，哥伦比亚被设计成"浮在空中的世博会"，能在世界各

地上空航行，向其他国家彰显美国的强大。哥伦比亚升空后不久，被揭露该城暗藏重型兵器，相当于一座空中战舰。据说当时哥伦比亚曾飞到中国，牵涉到义和团运动事件，曾在八国联军侵华战争时炮轰一群中国平民。此后哥伦比亚的存在引起世界的恐慌，各国都担忧这座庞然大物哪一天飞到自己国家上空，发动侵略战争。接着美国与哥伦比亚撇清关系，不久哥伦比亚突然消失，世人再也无法找到他们的方位。

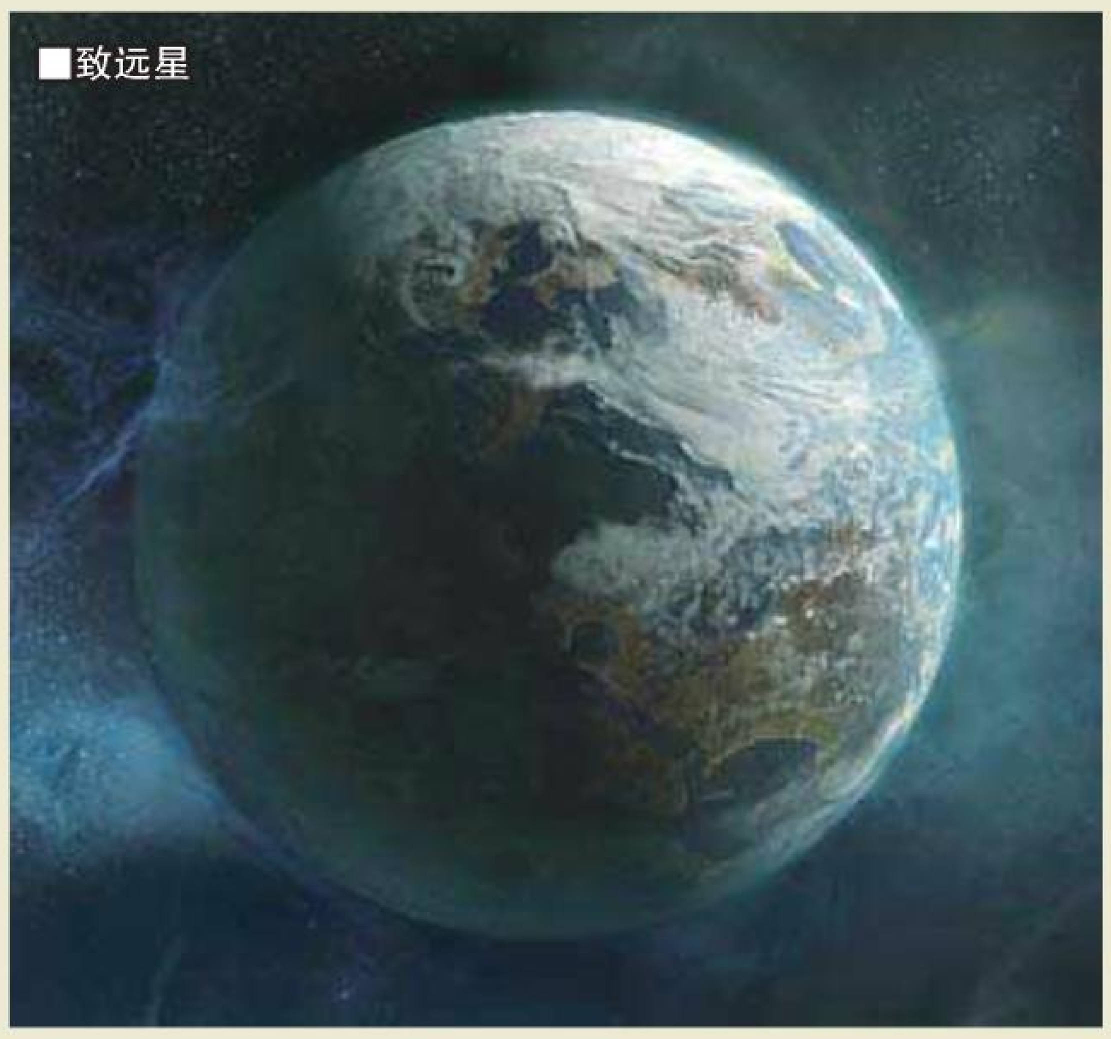
哥伦比亚与世界隔绝后，城中发生了内战，各派势力都试图争夺控制权。在激烈的争斗中，最后只剩下两个势力：一个是由哥伦比亚原统治阶层组成的“奠基者”势力，他们要保证哥伦比亚的纯粹美国公民特权，排斥外国人；另一派是底层反叛组织，他们提倡平等原则。这两派的内斗把哥伦比亚搅得天翻地覆，冲突流血事件不断。不过比起同样是乌托邦的销魂城，哥伦比亚的情况似乎要好一些，至少没有多么多恐怖的变异生物。整个城市是由多个空中浮岛组成，岛之间用桥梁与货运带连接。此外，由于漂浮在云层之上，所以这里永远是阳光普照，不用太担心遇上恶劣天气。如果不是内斗导致危机四伏，哥伦比亚可能真的会像神话中的天国一样美好。这里有壮观的高楼群、雄伟的雕像，也有令人陶醉的空中公园……虽然可能有些危险，明年夏季，这是你绝不能错过的旅程！

交通指南

在哥伦比亚的几座浮岛与各种建筑之间，是用一系列的轨道连接起来，这些轨道被称为“天际线”（Skyline）——这就是哥伦比亚的主要交通方式。只要用抓钩挂在轨道上，就可以像缆车一样在轨道上滑行了。这种天际线原本是设计用于运送货物，后来也被用作客运。你可以将其视为无数个过山车轨道连接起来的巨大过山车，前进的途中会有众多分支，可以在不同的轨道之间跳跃以选择不同的道路。哥伦比亚还有一种最具标志性的大型交通工具——飞空艇，这应该是在各浮岛间快速穿梭的最快的公共交通工具。不过最近发生了多起飞空艇爆炸的事件，所以还是谨慎为妙。当然，哥伦比亚也是有很多人造陆地的，而且面积一点都不小，在陆地上有马车可以乘坐，汽车似乎极其罕见。比起它发达的空中交通系统，哥伦比亚的地面交通系统看来还很落后。

第四站：星际之旅

致远星


■致远星

如果环游地球、上天入地都不够你玩，我们只好离开地球，把目光投向遥远的宇宙。有一颗行星，对于所有 X360 玩家来说，都是必须拜访的圣地，也是只有 X360 玩家才能到达的神圣之地。

这是一颗年轻的星球，诞生至今不到 10 亿年，比起 46 亿岁的地球只能算是个小弟弟。不过它的地质非常稳定，体积也比地球大，直径有 1.5 万公里（地球为 1.27 万公里）。该星球于 21 世纪初被人类发现，4 个世纪后因其丰富的钛矿资源而成为人类殖民地，并成为人类世界最大的钛矿输出地。人类殖民者将这颗星球命名为致远星，它距离太阳系 10.5 光年，原本并不是一颗能够居住的星球，经过了一定程度的地貌改造之后才成为了人类殖民地。致远星的地表原本十分荒芜，充满高耸的山脉、沙漠和饱经风霜的森林。

如果你为地球上的一些高山和峡谷感到震撼，那么致远星的地貌必将令你终身难忘。这里还有一些被行星撞击后留下的陨石坑，某些陨石坑变成了大海。由于在星球附近有一片星云，因此在致远星上最壮观的景色可能就是类似于北极光的星云奇观。

致远星的首批殖民者大多来自东欧，尤以匈牙利人居多。所以星球上的许多地名都源自匈牙利，很多致远星人都将匈牙利语作为母语。由于气候恶劣，他们大多住在“大地穴”里，分散于荒野之间。这些所谓的“大地穴”在性质上有点像窑洞，一般是建于山体之中，能源来自风力和水力发电，并未形成电网，一般为自给自足。

致远星是联合国太空指挥部（UNSC）最重要的总部基地之一，是其最大的造船厂，提供军用和民用飞船。同时它还是 UNSC 的精英战士训练基地。如此说来，致远星似乎是一个以军事用途为主的殖民星球，不过在那里也有大片的农场和不少平民居住区。致远星上最大的城市是 Manassas、Quezon 和 Ezhtergom。通常游客造访致远星，就是坐飞船降落于 Manassas 飞船场。Visegrad 是赏景与感受致远星风土人情的代表性经典，这是一个偏远的人类殖民地，有一个承担整个星球通讯信号收发的重要通信站，其大部分地方则是以原始自然风光与农业用地为主。当地的许多居民已经在那里住了两三代，但是那里渐渐变得不适合居住，当地人形容 Visegrad “正在消亡”，他们因此都搬到了 Manassas。

▲在Visegrad外围地区还会碰到这种当地特产物种——恐鸟。

整个致远星的行程会给你壮观与苍凉感，每一个景点都是值得你铭记的地方，因为不管这是不是你第一次游览致远星，可以肯定的是，这将会是你的最后一次致远星之旅——这是一个注定要灭亡，而且正在灭亡的星球，它的陨落将成为震惊宇宙的事件，而你将会是史诗的见证者。

▼具有未来大都会风范的新亚历山大城。

交通指南

首先乘坐飞船抵达致远星后，当地有多种多样的交通方式供你选择。虽然是一个重要的飞船造船基地，不过你当然不能随便抢飞船坐。如果想从高处一览星球表面，可以乘坐太空电梯。这种连接地面与空间轨道的“电梯”是用于从地面向空间站运输物资，有几百万米高，致远星有 3 部太空电梯。此外，在致远星的地面与空中载具数不胜数，大多是军用型载具。空中载具有 GA-TL1 长剑级拦截机、D77-TC 运载机、秋风之墩号等等，如果你觉得乘坐这些大家伙太夸张，也不适合赏景的话，那么地面交通工具还有众多选择。重点推荐的是人称疣猪号的 M12 武装多地形战车，它采用敞篷设计，让你在观光途中视野无遮挡，享受凉风拂面的清爽怡人。而且它底盘够高，其内燃机引擎动力强劲，能在各种恶劣地形上自由驰骋。对于一部全地形载具而言，疣猪号的油耗也令人满意，一箱油能跑 790 公里。不过这种全地形车并不是你开了五六年小轿车或者拖拉机就能搞定的，它的方向盘乃至刹车都非常难掌握，一定要先培训一番再上路。另外它的最高时速只能达到 125 公里 / 小时，不过对于以赏景为主的普通游客而言也够用了。再说致远星也不比地球，没有那么多的高速公路，大部分都是未开发的崎岖道路，只有这种全地形车才能开得起来。

E.D.N. III

▲冰川开始融化后的E.D.N. III颇有《阿凡达》的感觉。

接受事实吧！总有一天，地球将不再适合人类居住，可能只有到人类意识到那一天即将到来时，才会集合全民智慧开发宇航技术。当人类终于开发出星际旅行技术，要在茫茫星海中寻找适合人类居住的星球又谈何容易。在试炼纪元前 80 年，人类终于发现了 E.D.N. III 星球，并且开始了向该星球的第一次移民。人类首先在那里建造了生产生活的基础设施，逐渐形成最初的几座城市。殖民计划看起来似乎成功了。

然而人们的殖民圈扩大之后，发现 E.D.N. III 星球上也有自己的“土著居民”——那就是被称为 Akrid 的生命体。这种本身就性情暴虐的巨型生命体，对于入侵他们星球的人类当然不会心慈手软，于是爆发了人类与 Akrid 的第一次战争。由于水土不服，人类虽然技术比较先进，却难敌地头蛇，不得不从 E.D.N. III 撤退。不过在战斗中，人类在 Akrid 的体内发现了一种新能源——“热感能量”。通过这种能量，人类研发出能让自己在严寒天气中作战的“Vital Suit”，利用这种技术，人类展开了对 E.D.N. III 的第二次殖民作战行动。

这座星球的环境极其恶劣，绝大部分地表都覆盖在冰雪之中，大约相当于地球的南北极。此外星球上还有大量的活火山。E.D.N. III 的体积比地球小，所以引力也较小，在这里你可以体验成为一名轻功高手的快感，轻松一跃便腾空而起，或者装备大量重物仍然健步如飞，就算从高处跌落也能安然无恙。

人类为了将 E.D.N. III 改造成一颗宜居星球，启动了星球暖化改造计划，在多年的努力之后，终于使得星球的整体气温达到与地球接近的程度。所以当你到这里旅行时，看到的将会是与地球相当接近的地貌风光。整个星球已经覆盖着大片的蓝色海洋，还有大面积的绿色丛林，此外也留下了部分高海拔的雪山与火山。不过这种迅速的环境变化也有副作用，那就是惊醒了常年冬眠状态的新型 Akrid，它们有极快的再生能力，将会是你在 E.D.N. III 旅行时最大的威胁。

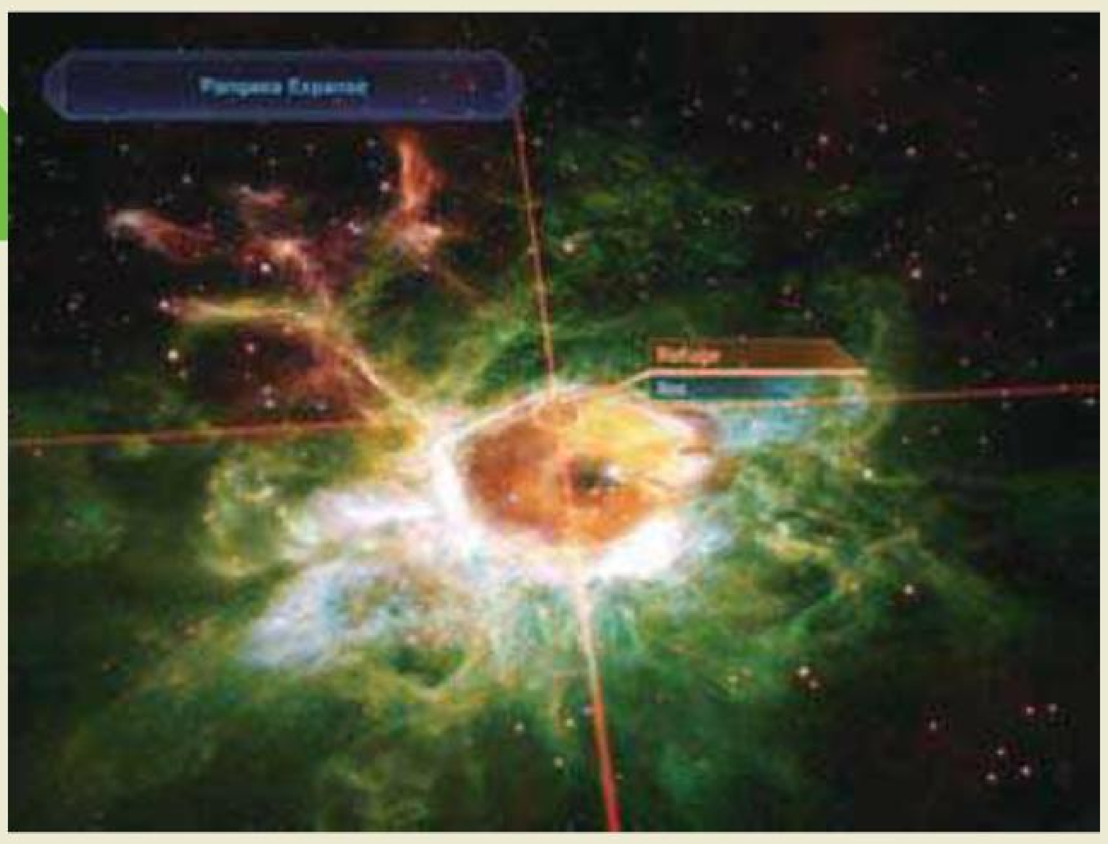
交通指南

在 E.D.N. III，最重要的交通工具不是汽车、不是雪橇，而是 Vital Suit。造访那些极度寒冷的冰雪区域，就要乘坐在这种机器人般的双足机动战士中。VS 的种类很多，大多为双足，高度为普通成年人的两三倍。所有 VS 都是靠热感能量，跳跃与滑翔等动作会大量消耗热感能量，当能量值低于 100 就停止运作。最初的机型是 GTT01 Nida，后来的绝大部分 VS 都是以此为基础进行改良。它的最大特点是能够自我修复。之后陆续出现了数十种新型 VS，不过从机动性的角度来说差别不是太大，只有 GAN36 Osprey 是能够飞行的 VS，相当于一架直升机，对于从高处观赏风景非常实用。

畅游银河系

宇宙中的行星永远也数不尽，我们没理由相信人类是宇宙惟一的智能生物。作为一名宇宙级旅行家的至高境界，是游遍宇宙，并考察各种行星的风土人情，把文化考察工作做到整个银河系中去。

自从美国的登月计划之后，人类探索宇宙的脚步没有加快，反而是在落后。各种民用消费型技术发展的速度惊人，而探索宇宙这种事因为看不到商业利益，在技术上已经停滞了几十年。美国的航天飞机都在最近退役了，现在我们可能连再次登上月球的能力都没有了。不过我们的宇宙旅行家们不用担忧，只要你能再活一两百岁，就有参加超光速星际旅行的机会。那时人类在火星上发现了上古 Protheans 种族的高级技术，经过研究应用，人类终于具备了冲破太阳系的能力，正式进入到宇宙大航行时代，在银河系众多行星上建立了殖民地，建立了人类星系联盟，并碰到了众多外星种族。人类星系联盟是银河系的新兴力量，在“第一次接触战争”之后获得了星际联盟理事会的席位。该理事会的总部位于一座远古



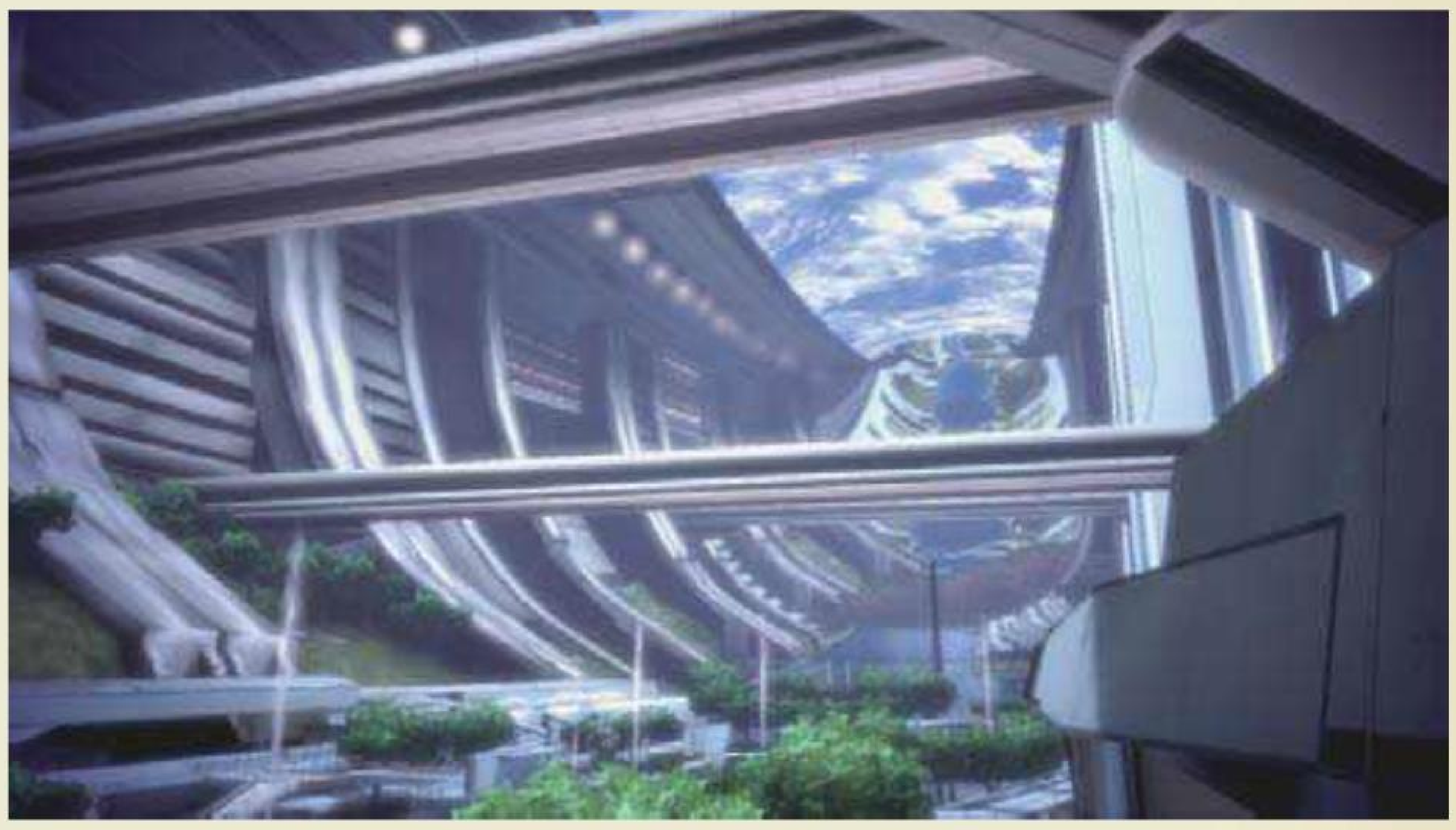
▲银河系地图中的星群。

的太空站里，据说是由古老的 Protheans 人所建，如今成为整个银河系文明的中心。

作为人类技术奇迹的诺曼底号，可轻松实现超光速旅行，轻松带你在星球之间穿梭。只需在银河系地图上选择，先选择星群，再从里面选择星系，接着精确到具体的行星。Mass Relays 技术可实现星群与星系之间的瞬间移动。除了大型星球外，还可以访问小行星、卫星乃至太空运货船。这里的银河系是一种棒旋星系，有 2000 ~ 4000 亿颗星球。有这么多星球可以访问，一时间还真是难以抉择。在银河系地图上，光是星群的数量就密密麻麻地多到令人头晕，在这里就不一一列举了。虽然在理论上有 Mass Relays 技术和诺曼底飞船，不管去哪里都是一件很轻松的事，不过鉴于时间有限，而且很多行星没什么访问价值，所以在本次行程中最多只访问 300 多处，包括星球、卫星、空间站、飞船等。

除了各种行星外，星际联盟理事会要塞本身也是一个巨大的存在，光是这座巨型空间站就够你逛的了。宇宙要塞建造于 5 万年前，位于 Serpent 星云的中心地带，靠近寡妇星，位于大量 Mass Relays 的交汇处，可以通往银河系各处，相当于银河系的交通枢纽。这里是整个银河的政治、文化与金融中心，堪称整个银河系之旅的首要观光地。它就像一颗人造小星球，长度达 44.7 公里，直径 12.8 公里，总重量达 71 亿公吨，居住着 1320 万人口。虽然已经建成数万年，宇宙要塞的真正秘密从未被发现，就连它是由哪种材料建造的也是一个谜。它的外形类似于五角星，中部环形区直径 7.2 公里，每个角长 43.6 公里，在危机情况时，它能够闭合成为一个无法渗透的圆柱体。无疑，它将会是你在整个宇宙中能够看到的最雄伟的人工建筑，和它相比，空中浮城哥伦比亚也只能算原始时代的简陋技术产物了。

▲充满未来都市感的宇宙要塞。



▲从大使厅往外看“宇宙要塞”。

交通指南

诺曼底号太空飞船是你漫游银河系的首要交通工具。一代机型 SR1 由三个区域组成，分别是指挥室、生活区和工程及仓储区。它最强的技术是 IES 内部热沉降系统，使其具备了几个世纪以来被认为不可能实现的星际飞船隐形功能。由于散发出的热量被包裹在舱体内部，因此任何探测系统都无法侦测到它的存在，所以你可以驾驶着它神不知鬼不觉地进入各种星球，不用引起危险势力的注意。

诺曼底 SR2 作为一种换代机型，体积扩大了一倍，简直就是一个五脏俱全的住宅区，还有自己的厨房。在飞船上的居住区里有酒吧、小型娱乐中心,有地方洗澡。如果看腻了黑暗一片、星光点点的太空，可以到酒吧里喝点饮料酒水。

抵达星球之后，可以乘坐 M35 Mako 型全地形运输车。它的车内空间比较狭窄，坐进去可能不会很舒服，但是搭载了强大火力，以备不时之需。而且它的外壳能承受各种极端环境，在复杂地形中如履平地。在引力较小的星球上，它也能自动增加重力，免得一不小心开到天上去。

新的旅程即将开始

对于所有 X360 玩家来说，每年秋冬才是真正的“旅游旺季”。最新鲜、最震撼的旅程将从 9 月开始启动。当然，并不是所有游戏都能与旅行沾边，在《战争机器 3》、《COD MW3》那种快节奏的射击游戏里你就无暇欣赏风光。我们需要的是那种能够慢下来，让你自由搜索、细细品味的游戏，它们拥有充满深刻内涵的背景设定，它们带给你的绝不止是空洞的场景，你能够从无所不在的细节中感受其人文内涵。今年 9 月之后，也会有许多值得你慢下来，欣赏异域风情、品味深刻内涵的游戏，比如再现废土文化的《狂暴》、重返圣地揭开所有谜题的《刺客信条 启示录》最适合出游的金秋时节你同样不用忙着收拾行李，拿起你的 X360 手柄，世界就在眼前！

This is Fight！致命格斗 王者归来

“很久之前，众神曾经预言 MORTAL KOMBAT（致命格斗）大赛将会导致世界的毁灭。每个战士都应该振奋起来面对这个终极的挑战。他们要想生存必须依靠他们的能力战斗。世界末日，我们将会让所有战士进行决斗决定谁是最伟大的冠军。 世界末日，将不会有伟大的英雄，年老的神们不再指引你们，那里只有战斗。世界末日，一切盟约都将撕毁，隐藏在人心中的原始怒火将被唤醒，勇士们将为一己私欲而展开大战。世界末日，将会是传奇故事的最高潮。”

以上这段文字出自2006年发售的《MORTAL KOMBAT Armageddon（末日战场）》，这也是Midway所发行的第14款《MORTAL KOMBAT》作品。在这部作品中，MK世界中Edenia次元的守护神Argus预言了世界会终因MK众勇士的强大而彻底毁灭，因此他将自己的神力赋予了火元素战士Blaze，Blaze将协同Argus的后人共同镇压正邪双方勇士。而击败Blaze的人将获得他身体中蕴藏着的究极神之力量，此时无论是什么规则还是守护神甚至古神，都无法再与之匹敌！为了自身的生存，更为了夺取这无可匹敌的神力，一场前所未有的震天撼地正邪大厮杀就此拉开序幕！

然而，这场末日之战的结局究竟如何，MK众多角色的命运何去何从，游戏并没有给出一个明确的信息。随着2009年Midway连续经营不善，即使被寄予厚望的《MORTAL KOMBAT VS DC Universe（致命格斗大战DC漫画英雄）》200多万的销量也未能拯救已经病入膏肓的Midway，数十年老铺终于宣告破产。而末日战场的结局是否从此成为谜团，《MORTAL KOMBAT》的未来命运又将如何，甚至这游戏界一代传奇是否也会随着东家的倒闭而宣告终结，这一切牢牢揪紧了无数玩家的心灵。

传奇再起

就在Midway破产，开发中的项目取消，大量员工失业，一切似乎都到了要终结的最后时刻，意想不到的救世主——Warner Bros. Entertainment, Inc.（华纳兄弟娱乐公司）降临了。只不过这个救星想拯救的并不是Midway，仅仅是《MORTAL KOMBAT》。

实际上，华纳对于《MORTAL KOMBAT》这个品牌早已觊觎已久。虽然此系列在亚洲地区可说籍籍无名，实际上作为已有20年历史的老牌欧美格斗游戏，其在全球已有过3000万的系列销量和不计其数的忠实FANS，可说是一块真正的钻石招牌。而此前华纳授权制作的外传性质作品《MORTAL KOMBAT VS DC Universe》虽然因为分级原因调低了血腥程度而饱受MKfans恶评，但最终仍然售出200余万份。

到2009年8月，华纳兄弟公司基本完成了对Midway旗下工作室的收购工作，华纳兄弟目前所拥有的为实质上Midway美国的所有资产，包括“《Mortal Kombat》系列”的版权与位于西雅图、芝加哥的研发工作室。其中开发《Mortal Kombat》的Midway芝加哥被华纳兄弟重命名为“WBGames Chicago”，也就是华纳兄弟游戏芝加哥工作室。此时根据内部人士的消息芝加哥工作室已经在开发新一代的《Mortal Kombat》，这就是MK9最初的消息来源。

此后的几个月中，偶尔有一些MK相关的图片泄漏出来，包括部分历代作品的设定图，甚至有《Mortal Kombat Shaolin Monks 2（少林武僧2）》的设定图。而到了11月左右，制作组开始逐渐透露一些MK新作的选角问题，但是信息十分有限，只知道有些MK4之后的角色不会出现在新作中，令人有些意外。

到了2010年2月，网络上陆续出现了一些令人振奋的泄露消息：游戏的定级是M级. 游戏类型为格斗，游戏风格会是怀旧型，会有新的战斗系统。《MORTAL KOMBAT》是否能重现往日辉煌？无数玩家和业内一时间投来无数期待和疑惑的目光。而此后几个月关于MK的消息则基本沉寂，直到那一天——2010年6月5日的到来。

注：本文中涉及的MORTAL KOMBAT相关作品、剧情和人物等请参考《游戏・人》37期《Choose Your Destiny 致命格斗系列全面回顾》一文。

文中人物中文译名以2011年华纳兄弟重新发行的《MORTAL KOMBAT（魔宫帝国）》1&2Blu-rayDisc德版官方繁体字幕为主，并参考国内玩家通称。人物资料以MK最新作为标准。

涅磐重生

2010年6月5日

2010 年 E3 展前夕的 6 月 5 日，在著名游戏网站 GamePro 对华纳兄弟公司总裁 Martin Tremblay 的访谈之中，Martin Tremblay 正式确认了《Mortal Kombat》新作不仅确确实实地在制作当中，而且实机试玩还会在即刻开始的 E3 展上出现！

2010年6月11日

这是一个值得所有 MKfans 纪念的日子，《Mortal Kombat》新作的首段实机预告视频在 E3 展上正式公布！这段长度为 1 分 14 秒的视频向所有翘首以盼的玩家传达了 3 个重要信息：

回归 2D 形态；即时切换队友的组队战模式；全新的能量槽系统。

同时，在对工作组（此时已更名为 NetherRealm，MK 剧情中一个次元的名称）及制作人 ED BOON 的采访中还确认了本作的正式名称为《Mortal Kombat》，没有任何数字序列号和副标题，在风格和剧情上都是一部以回归原点为起点的全新作品。由于是 MK 系列的第 9 部正统 FTG 作品，故海外媒体一般都简称为 MK9 或 MK2011。此后的若干月内，MK9 在德国莱比锡游戏展等展会上频频出现，广受赞誉。

2010年9月17日

《Mortal Kombat》游戏执行制作人 Shaun Himmerick 在刚刚召开的 PAX 2010 上接受 IndustryGamers 采访时无意中透露了 PSP2 的存在，并称他所在的 Netherrealm 开发组已经拿到了 PSP2 的开发机，这也是开发商首次正式确认 PSP 后续机的存在。当记者问到他们是否会推出 PSP2 或是 3DS 版本的“MK”的时候，Himmerick 回答说：“我们不会在全部平台上都同时推出 MK 的；我们已经拿到了 PSP2 并且正在研究它的引擎，看看这个引擎能支持什么。对我们来说非常重要的一点就是机能。我们的游戏是 60 帧的，这一点我们能否（在 PSP2 上）做到？还有我们是否需要全部重制美术资源？这些是我们正在研究的问题。PSP2 看上去一部机能非常强劲的主机。我们还没有拿到 3DS，但是我们正在试图获得一台，我们也会对 3DS 进行研究的。”

2010年10月21日

MK9 发售日确定！ 2011 年 4 月 19 日！

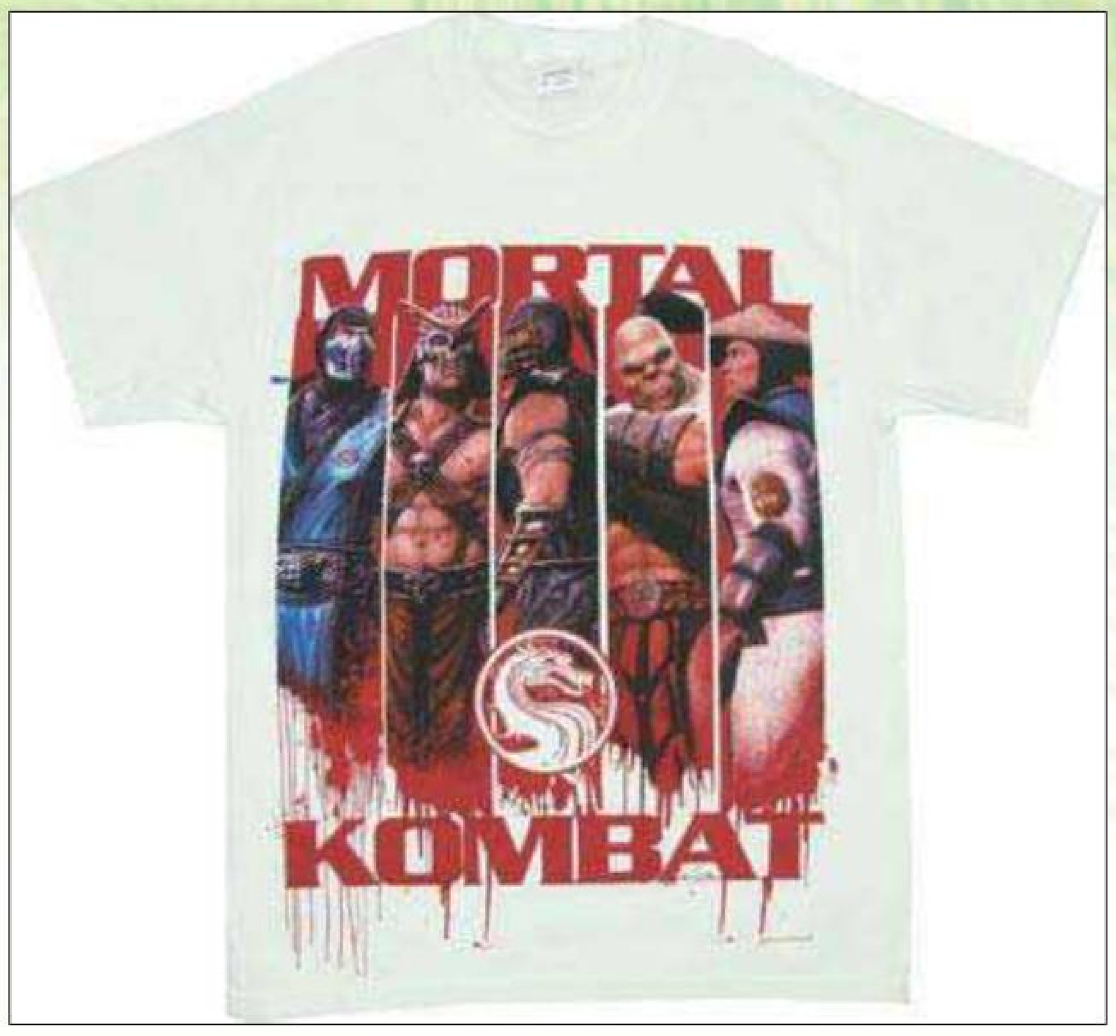
2010年10月31日

神秘的 MK 新作剧情设定终于露出端倪！据可靠情报，MK9 的故事正是接在当年的《MORTAL KOMBAT Armageddon（末日战场）》之后，正义英雄全军覆没，正当领袖雷神 Raiden 就要被杀死的那一刹那，他将记忆传送给了初代 MK 开始时的自己，希望改变历史，阻止末日之战到来。

除了剧情以外，制作组更是慷慨地透露了不少关于游戏的实际情形：游戏的艺术效果会强调暗黑的氛围，肮脏的感觉及血腥味；在人物的造型设计上兼顾老玩家的怀旧和新玩家的审美，在老版本艺术设计的基础上尽可能增加细节及现代风格的设计基调；采用章节的故事模式，每个章节使用不同角色。

2010年12月8日

在 StickKills 网站上刊登了一则极为惊人的消息，SONY 的标志人物，《GOD OF WAR》战神系列的主角 Kratos（奎托斯）参战《MORTAL KOMBAT》新作！奎托斯不仅有自己的招式，终结技和专属场地，更重要的是，奎托斯同样能被任何其他人物终结！这在亚洲的玩家和厂商看来这简直是不可想象的，能够把自己的当家偶像送给别人蹂躏甚至随意肢解，这绝不是一般厂商能做的事，由此可见，MORTAL KOMBAT 系列在欧美游戏圈和玩家中占据了何等地位！尽管这种不同作品间的跨平台演出在 FTG 中屡见不鲜，但都生搬硬套与原有风格格格不入，像斯巴达之魂和致命格斗的世界和风格能这么天衣无缝的合作还是首次。在随后几天的 12 日 VGA 典礼上，制作组正式公布了奎托斯作为 PS3 独占角色参战《MORTAL



KOMBAT》的消息。

2010年12月14日

《MORTAL KOMBAT》各版本公布！本作共推出 3 个版本，包含一张游戏的普通版；包含玩具人偶、画册、DLC 的限定版；最奢侈的是将特制 MK 主题摇杆和收纳盒融为一体的竞赛版！其限量版的售价为 79.99 美元，竞赛版更高达 179.99 美元，颇为不菲。同时，在百思买、亚马逊、GameStop 预购游戏的玩家更可以分别获得 Sub Zero、Scorpion、Reptile 这 3 个人物的复古服装和经典终结技的下载码，十分诱人。

2011年 1月15日

传言已久的新 MK 电影终于有了新消息，现在证实新片将会以重新剪辑为 10 集网络剧集《MORTAL KOMBAT：Rebirth（致命格斗 重生）》的形式推出，JAX 、Shao Kahn、Shang Tsung、Sub Zero、Kitana 这些角色也会一一亮相。其中出演黑人警察 JAX 的是在《血与骨》和《再生侠》中饰主角的 Michael Jai White，而前不久在《叶问 2》中出演大反派“龙卷风”的 Darren Shahlavi 此次也在 MK 美剧中饰演反派 KANO 一角。

2011年1月27日

《MORTAL KOMBAT》新作确认入选北美格斗大赛 The Evolution Championship Series（EVO2011 届），同时入选的还有 Capcom 的《漫画英雄对 Capcom 3》。EVO 大赛是在北美召开的全球格斗游戏大赛，通常在拉斯维加斯召开，是全世界最大规模的专业家用机格斗比赛。大赛从 2003 年举办至今，吸引了全球高手往来厮杀，日本的斗剧高手亦经常参战。

2011年2月22日

一家名为 Jeuxvideo 的法国游戏网站放出了一段即将上市的《MORTAL KOMBAT》游戏视频报道，视频中披露了系列以往的“Test your XXX”系列迷你游戏将在 MK9 中回归，游戏还包括多种模式，已确定的包括最多支持 4P 对战的“Versus 模式”；“故事模式”；“挑战塔模式”；以及经典的“Krypt（墓地）”模式。

2011年2月26日

令人沮丧的消息，华纳兄弟互动娱乐确认了澳大利亚的评级机构 OLFC 拒绝给“《致命格斗》系列”的最新作评级，这也意味着本作将不能在澳大利亚上市。在官方给 GameSpot 澳

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

大利亚所提供的文档中，提及该游戏有明显暴力，血花四溅，以及发出终结技时的断肢等，而这些都成为了该游戏无法获得 MA15+ 评级的重要原因。而澳大利亚的零售商 EB Games 则对此表示失望,并称该行为“证明了我们国家需要一个 R18+ 评级的重要性。”

2011年3月27日

本世代最令玩家又恨又爱的 DLC 服务终于也没放过 MK9……新作尚未发售，DLC 内容已经由某本游戏杂志泄露。据消息 MK9 的 DLC 至少包括 3 名新人物，分别是来自 MK5 的盲剑客 KenShi；中 Boss 半龙人 GORO；以及全新人物血之刺客 Skarlet。

2011年4月19日

当日,《MORTAL KOMBAT》正式发售,《致命格斗》涅磐重生，Let's MORTAL KOMBAT Again!!

旧瓶新酒

新生的 MK9 将游戏模式分为 FIGHT、STORY MODE、CHALLENGE TOWER、TRAINING、ONLINE、EXTRAS、OPTIONS 这七大类，其中 STORY MODE 就是这次制作人最引以为傲的成果。在这个模式中玩家会重新经历 MK 世界中发生过的一些重大事件，玩家并不限于使用单一角色而是将所有人物的命运都紧密交织在一起，你将在其中遇见和使用到各个角色，甚至包括在历代中昙花一现的人物。这将是一个贯穿了整个系列的真正史诗级别的故事，让我们一起拯救 Raiden，拯救全世界!

和原先透露的一样，MK9 的故事紧接在《MORTAL KOMBAT Armageddon（末日战场）》之后，在《末日战场》的最后，以外界帝王绍康为首的邪恶势力终于取得了全面胜利，而正义一方则惨遭屠戮殆尽。就在最后的正义领袖雷神即将被绍康杀死的那一刻，雷神将这未来惨状的影像连同多年来战斗的记忆传送给了《MORTAL KOMBAT》初代的自己，希望警示当年的自己和其他正义战士，特别是各种重大事件，Liu Kang 被杀，堕落神 SHINNOK 的入侵，龙王 ONAGA 的复活等等。即使这些事件无法避免，至少也要在它发生前做好准备，拯救未来的世界！一场波澜壮阔的故事即将重新展开。

按实际游戏情况来看，故事模式共划分为 16 个章节进行，每章都以一人为主角，剧情和战斗互相穿插，由过场动画直接切换进战斗，中间并无其他过渡。依据人物不同大约每章都会经历 3 至 5 场战斗不等，有时候甚至还要同时挑战 2 个对手的组队或者是连续的车轮大战。普通难度下打穿大约需要 6 至 7 个小时，比起先前透露的 15 个小时流程则有所缩水。

此次的故事模式虽然是以旧有的 MK1 ~ 3 代的剧情为框架，但对于原先剧情中交代不清的细节做了大量补充，比如 MK1 后 Sub Zero 的死亡；MK3 中 Sindel 的复活等等，同时也修改和推翻了一部分先前的设定。例如 Kabal 这个人物的故事就被完全重设，在原先设定中他是黑社会 Black Dragon 后期的领袖，而在本作中 Kabal 的背景是前 Black Dragon 成员，后来改邪归正成为了一名纽约警察，从一个好勇斗狠、视人命如儿戏的暴力犯罪份子变为了一名勇敢无畏的正义战士。

除此以外,由于 MK9 的剧情本身就属于“穿越”性质，因此原先剧情中的一些历史也会因为新的故事开展而遭到改变。例如 Smoke 这个人物，原先在 MK3 中他是被强行改造为半机械人，而在本作中他被 Raiden 救下逃脱了噩运，反而是 Sub Zero 被抓获改造成了新的人物 Cyber Sub Zero。

本作的剧情可说是在老剧情早已路人皆知的前提下仍然充满了颠覆与惊奇，台词中有时还带有一些欧美式的冷笑话，结局更非俗套的大团圆而是出乎意料令人掐腕。尽管部分剧情演出的表现差强人意，然而优秀的剧本却依然传神的将人物的不同性格演绎了出来，各个角色不再是可有可无的点缀，而真正成为了个性丰满有血有肉的生命。大明星 Johnny · Cage 从一个爱耍贫嘴的无厘头成长为一名合格的地球战士；Smoke 火爆冲动凡遇事先用拳头说话；而少林英雄 Liu Kang 天性固执，在面对拯救情人和地球的 2 难抉择下选择了爱江山更爱美人；甚至连作为地球守护神的 Raiden 也并非高高在上一呼百应，不仅处处受制，而且优柔寡断，在屡遭打击后更是逐步崩溃，到后来变得为了与获取力量甚至不惜将灵魂出卖给魔鬼与之结盟。本次的故事模式已经很不错了，如果下一作能更好的在故事导演上下下功夫，相信会更加完美。

■不懂系列历史的人往往以为QUAN CHI是用来恶搞奎托斯的。

推陈出新

和先前公布的相同，本作没有继续采用3D风格而是回归了古典的2D，但是在使用某些必杀技的时候视角会略有变化。游戏使用的是以《MORTAL KOMBAT VS DC Universe》特别改进后的虚幻引擎3，画面风格完全不像日式FTG那么卡通华丽和热闹明亮，而是呈现一种沉重、阴霾的写实风格，在大屏幕高清设备之下游戏画面相当细腻丰富。MK9非常厚道的提供了27个场景，虽大多为原本作品的重制，但每个都是精心雕琢绝无敷衍了事之举。画面中的细节极为丰富，初次接触的玩家有时候都不知道看哪里才好。在"Froest（MK2的食人森林）"这个经典场地中你可以清晰的看到光线透过树木的间隙洒到人体身上的动态斑影，以及地面上尸体五官中爬进爬出的虫子。而人物建模更是细致，女性角色Mileena腿上的黑丝袜和高筒靴是真正一层层穿在腿上而不是简单的贴图，其他如肌肉，皮肤，和服装的效果都是当前家用机上乘水准，惟一遗憾的是锯齿现象有时比较严重。

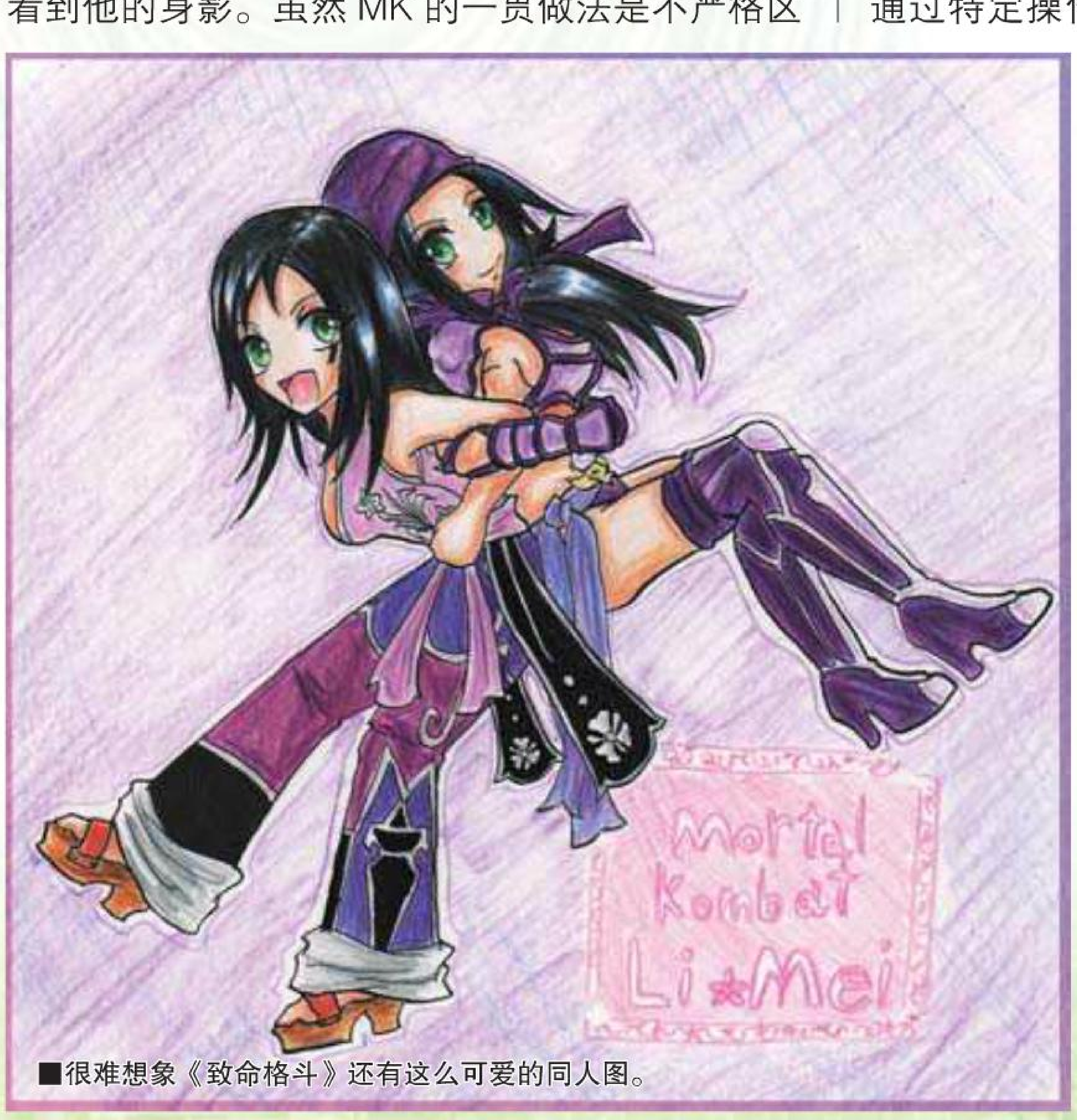
更难能可贵的是，即使对于一些光影和特效比较复杂，或者有大动态画面表现的场景，例如背景中有火山爆发的"Pit"或画面中有飞龙与直升机前后景来回穿梭交战的"Rooftop"，游戏的帧数也未因此受到任何的影响。而且PS3版更是游戏史上首个对应3D电视的家用机格斗游戏，游戏中也有不少场景和动作明显是以表现3D效果为目的制作的，从实际效果来看层次分明凹凸有致，3D效果相当不错。

MK9目前一共有28位战士可以选择，其中Cyber Sub Zero和Quan Chi属于隐藏人物需通关才可获得，而战神Kratos则是PS3版独占。其他的战士基本囊括了从MK1～3的所有角色，只有MK3的"Rain"这个人物暂时未能参战。而MK3的另一人物半人马Motaro也因体型过于特殊影响动作判定而被删除，但是在剧情中还是能看到他的身影。虽然MK的一贯做法是不严格区分格斗类型，所以MK中每个人的技能配置都比较全面，但个个特征明显风格迥异。更加讨好玩家的是本作的人设做了更换，女性角色的造型明显带有亚洲审美风格，身材窈窕健美而脸庞细致精巧，却又不失欧美式的劲爆火辣性感。特别是女警Sonya，她完全就是《铁拳6》妮娜和《生化危机5》吉尔的结合体，而MK系列公认的第一美人Jade则是黑发束腰搭配小麦色的肌肤，说不出的性感和神秘。

然而真正让人震撼是本作超写实的人物细节描写，人类形态Cyrax身上挂的水瓶中的液体会随着战斗摇晃泼溅；人物在格挡攻击时会随着攻击动作的力度和方向而做出后退、闪避或架开对方肢体的动作而并非保持同一个姿势。而人物在战斗中受到的衣服和身体损伤都会一直保留甚至持续恶化，身体各部分都会出现不断流血的大小伤口，破裂的面罩，牙齿击落后的流血豁牙甚至皮肤脱落后裸露的肌肉等等细节令人切切实实感受到本作的残酷和写实。

另一个可圈可点之处是本作的音乐，绝对是目前FTG最高水准，即使与其他游戏大作相比也不惶多让。主题音乐特征鲜明而不喧宾夺主，不仅击打时的各种效果音体现的淋漓尽致，同一场地中除了BGM外还可以听到4至5种不同的背景音效，而人物在同一场地中踏过不同材质的地面上的脚步声也截然不同。声场定位更是精准，你甚至可以听到飞行道具的从音箱左声道穿越过中置然后在右声道逝去的美妙绝响。终结对手时骨架断裂的清脆"咔嚓"声和利刃穿体的"扑哧"声都是深深入耳，强烈建议使用5.1声道设备进行游戏！

MK9的另一特别之处是带有大量的3D画面特征。以往的2D FTG中双方角色的脚始终在一条平行线上，而且不交换位置的话作为玩家也是永远看不到人物的侧面的。然而在MK9中可以通过特定操作交换双脚的站立方式，此时人物会在不交换左右位置的情况下侧转，部分技能的效果也会因此受到影响。如果你玩的是组队模式，那么在队员交换时也可以发现他们出现位置是在空间的内侧而不是与你平行。而一些突击型必杀技也可以看到画面的视角会有一定的变化，最典型的是Raiden的Electric Fly，这招可以明显的看到是将对手往画面纵深处推的。



■很难想象《致命格斗》还有这么可爱的同人图。

而说到此次MK9的终结技设计，此次的游戏分级重新定为"M"级，因此也放宽了对血腥程度的限制。然而终结技的设计方向较之前有了少许的变化，不再像以前那样追求带有猎奇的风格而是把主题着重在"暴力"这个主题之上，所以这次不再有过去那种将人囫囵吞下嚼个粉碎或是钻进他人躯体后挖出五脏六腑这样的重口味终结技。因为本质上属于回归作品，MK9的终结也多数以之前出现过的动作为蓝本所以新鲜感略有不足，但机能的大幅提升依然使得本次的画面表现足够触目惊心，但非常遗憾的是这次终结技的相关音效实在太差了。

借此机会笔者还要表明下对终结技的一贯态度，MK的终结技无非是种表演，和其他游戏的超必杀没什么两样。而一些人可以面不改色目不转睛地看完以各种变态手段血腥虐杀为卖点的真人电影并大声叫好尚嫌不够过瘾，却对MK的虚拟终结表演表示出义不容辞的愤慨，俨然是电玩界除魔卫道的前大律师Jack Thompson上身。（注：Jack Thompson，臭名昭著的反游戏律师，以诋毁和毁灭电子游戏为终生目标。2008年7月佛罗里达州最高法院因虚假法庭陈述、毁谤侮辱当事人等不当行为，永久剥夺了他的律师资格。）《MORTAL KOMBAT》能够历经数十年长久不衰靠的是硬派的风格和鲜明的特色，而不是靠猎奇血腥的杀人表演。这个世界上远比MK残忍变态的游戏比比皆是，就连日本厂商制作的《忍者龙剑传Ⅱ》一样是人头满地滚，残肢满天飞，鲜血满屏飚，一群人却是大声叫好，一旦削减了血腥度还大声骂娘。这种区别对待的态度完全就是污蔑和歧视。

另一个可圈可点之处是MK9恢复了MK2中的特殊终结技"还童术"。这种把对手变成小婴儿的终结没有任何血腥暴力的成份，而MK9将这种效果做的十分可爱，每个小婴儿都有各自不同的搞笑动作，令人忍俊不禁。

此外，跨界参战的战神奎托斯在MK9中也表现不俗，尽管奎托斯之前已经在PSP版的《灵魂能力 破碎命运》中出战，但MK9的环境和剧情

无疑更适合作为这位残暴杀神的新舞台。MK9 中的奎托斯可以使用《战神 Ⅲ》中的大多数武器，还能使用游戏中的神具如赫利俄斯头颅以及赫尔墨斯之靴等等。游戏不仅忠实还原了他的各种动作以及 QTE 必杀技，制作组还为奎托斯制作了专属的奥林匹斯场景，连场地终结也是以 3 代游戏中的著名场景"代达罗斯迷宫"为蓝本，而这个场景的终结也是用 3 种 QTE 来表现不同的机关效果，还原度满点。而在奎托斯的故事中，他原本在《战神 Ⅲ》结局时死去后被黑暗君主绍康召唤到 MK 的世界，谁料请神容易送神难，复活后的奎爷又岂会给别人当枪使，他轻易就摆脱了控制反过来追杀绍康等人，连 MK 的守护神 Raiden（雷神）和 Fujin（风神）也只有对这位诸神杀手毕恭毕敬。但奎托斯到底是首次参战 MORTAL KOMBAT，为了照顾战神系列的粉丝，有少部分过于残暴的终结技是不能对奎托斯施展完全的。制作人 ED 对奎托斯在游戏中的表现极为赞赏，甚至有意将他作为系列的常驻角色。

标新立异

本作的另一大亮点则是 CHALLENGE TOWER（挑战塔）模式。这个模式实际上和《灵魂能力Ⅳ》的爬塔模式大同小异，就是若干种任务的集合。但是 MK9 的挑战塔足足有 300 层之多，全部打穿要耗费近 30 小时的时间。尽管耗时不短，挑战塔的新鲜内容却也不少，在战斗中穿插着一些和战斗无关的小游戏，比如从 MK1 继承下来的"劈板砖"；MK5 的"猜金币"等等，还有限制使用特定招式对付一波一波涌来的僵尸的"塔防模式"，这些小游戏足可以在紧张的攀塔之路上松弛下玩家的神经。

而挑战塔本身的限制任务则更有意思，例如有的任务会在开始前通过一个老虎机随机抽取若干种附加效果，效果的内容有禁止跳跃；禁止使用必杀技，地面会冒火，画面 180 度翻转等等之类。还有一些富有 MK 特色的附加效果，比如断臂（开始后手臂脱落，无法使用相关技能）；人头大战（开始后脑袋掉落，可以捡起来砸人）；僵尸（人物变成僵尸，画面扭曲）等等。

总的来说，尽管这次的挑战塔模式内容足够新鲜丰富，但 300 层还是显得略长，有些战斗明显就是硬凑出来的，如果能压缩到 200 层或许更能符合玩家的耐心。但是制作组也提供了一个颇为省心的功能，可以用在游戏中获得的金币换取某一层的放行，这样即使普通玩家也能轻松通过了。而最后一个任务玩家要面对 Goro、Kintaro 、Mileena、Shao Kahn 这 4 人的连续挑战，中途只能回复一部分 HP，通关之后的奖励是 Mileena 刚出场时所缠的"Naked"装，也就是几根窄布条随便挂在身上，丰乳肥臀一览无余。

此外，MK9 继承了从 MK5 开始就大受好评的新要素——KRYPT（墓地）。在这个模式中玩家可以消耗游戏过程中获得的金钱解锁隐藏要素，这次的隐藏要素足有 303 项之多，内容囊括了原画设定、背景音乐、人物造型、隐藏终结技等等一切玩家想得到的东西。而且，这次的墓地解锁也不像以前那么死板，而是将整个场景分为 Deadlands（坟场）、Hollow of Infestation（寄生丛林）、Meadow of Despair（处刑场）、Bloodmarsh（血腥沼泽）、Nekropolis（神殿）5 个部分，这些隐藏要素也不再单一的放在墓碑里而是分布在这些场景的墓碑、尸体、死刑犯等等物件之中。解锁的时候会有特别的动画，有些场景还会有几种不同的动画效果。而在 Nekropolis 这个场景中则供奉着所有战士的雕像，在这里可以观看所有获得的要素，进行人物建模欣赏等等。

而作为新时代的 FTG 网战模式自然是重中之重。MK9 的网战模式大致和其他 FTG 相同，特别之处是提供了一个多人游玩的"山丘之王"模式。在这个模式下可以看到闲置玩家的 Q 版人物形象在舞台下进行惨无人道的围观，还可以通过指令作出很多动作，如扔烂番茄等等，战斗结束还可以打分，极为有趣。

壮士断腕

实质上关于 MK9 的归来，玩家起初争议最激烈的还是新 MK 为何舍弃以延续多年的 3D 格斗形态，却返朴归真却来个"2D 的逆袭"呢？这不是与时代背道而驰吗？

我们可以这样推测，尽管 MK 自 3D 化后经历了 4、5、6、7、VSDC 各代的洗礼，在游戏内容的丰富程度上早已不可同日而语，然而在格斗游戏最基本的平衡性和对抗性上却一直在原地踏步。相比同时期的 VF3、TK4、SF3 等等格斗游戏，在 FTG 最为注重的帧数、步法、硬直、距离、多择、心理战、全方位攻防、技能取消等等要素方面，MK 依然处在一个较为原始的阶段。3D 化后的 MK 尽管也配置了一些侧面攻击的招式和架构转换，但是在玩家对抗时主要依赖的仍然是一些固定连续技和死板的抓破绽战术，论招式没有自由组合的扩展性，论战术没有随时变化的延伸性。

举个 2D 格斗的例子。在《街霸》中玩家可以通过发动强度和距离不同的飞行道具来诱使对手跳波或者防御，再以对空技击落或者削血。而 MK 中的飞行道具几乎都只有一种强度和距离，只要玩上一盘就能摸透这种招式的特性。而且以往 MK 的飞行道具很难放在连续技中使用，可以说除了 Sub Zero 的地面冰，Cyrax 的炸弹等少数陷阱型招式外就只有蹭蹭远端对手的血，偶尔击落下不小心跳起的对手这样的作用了。

再举个 3D 格斗的例子。《铁拳》中的雷武龙是最早将"架构"引进格斗游戏的角色，这类角色的特点是各种架构都拥有极为不同的性能，可以迷惑、反击、强攻，架构下的派生又极为丰富，而且各个架构间都可以互相灵活转化，对战时无论是观赏性还是实用性都极为丰富。反观 MK，尽管自 MK5 开始加入了类似"架构"的"FIGHT

■制作人ed boon

▲开发中LOGO。

STYLE（风格）"，但这种系统仅仅能做到能切换不同的招式，切换后角色的性能并没有因此有所改变，切换后的招式总体性能同样没有什么实质的变化，最多就是在某个固定连续技中需要快速切换下架构作为衔接，更不要谈什么招式派生，架构转化和战斗思路的转变了。

由以上不难看出，Midway 其实一直都缺乏对 FTG 有着深入理解的人才，所以 MK 自 3D 化以来一直都在格斗系统的深入和变化上没什么提升的空间。在系统上本来自"死亡联盟"和"欺骗"两作以来 MK 已经发展为真 3D 格斗理念，自由的内外线移动，两段拳脚流 + 一段武器流的即时切换来构成连击思路。这些新增要素原本很让人欣喜，结果到了 MKVSDC 又倒退回连侧移动都无法连续使出这种伪 3D 路线。但恰恰是就算走 3D 这条路，画面 3D 化后的操作始终无法回到 2D 时代 UMK3 和 MKT 的高度。

所以对 MK 来说这种 3D 画面 2D 操作的玩法处在一个很尴尬的地位，因为 3D FTG 与 2D FTG 的制作思路有着根本性的不同，3DFTG 的玩法需要有良好的甚至精确到帧的操作手感做前提保证，而 MK 美式格斗的出身决定了它不可能在操作上去和街霸 4 看齐。而且 MK 从来就不是一个以平衡见长的写实格斗的 FTG，它无需刻意去跟风 SF、VF 或 TK 等日式格斗，玩这游戏追求的就是在强烈的视觉效果和感官刺激中释放自身的情绪。事实上这么多年走过来，MK 在对战平衡性上的缺失并不影响它在欧美的人气。本身走喧哗流还是在平衡性或是系统上下功夫不一定要去走伪 3D 打法，而这种刻意模仿到最后的结果就是《MK VS DC》的媒体评分远远落后于"死亡联盟"和"欺骗"。

但时代终究在前进，过去玩家对平衡性和游戏性的纵容并不代表如今的玩家仍然可以无偿的用"爱"来弥补这些缺憾和不足。特别是如今 FTG 的复杂性和对抗性早已不可同日而语，单靠纯粹的视觉冲击和强烈感官刺激一方面依旧受到社会道德的制约，一方面也渐渐无法满足玩家对于游戏对抗性的需求。在领略够了血与肉的洗礼之后，越来越多的玩家希望能在格斗游戏本身的对抗性和扩展性上更进一层楼。尽管 Midway 确实一直在调整 MK 的系统和游戏性上做了很多努力，然而和主流 FTG 相比 MK 的系统依旧显得太过稚嫩。相信系列制作人 Ed.Boon 最不愿看到的一幕，就是将来玩家如此评论新生的 MK9："HI 汤姆，新出的 MK9 好玩么？""好玩，够刺激，够血腥！""那对战起来感觉怎么样？""嗯……还是很老样子，玩法和 10 年前差不多。"因此 Ed.Boon 在博客上也曾发表信息，此次的新作将会大大在游戏平衡性和系统深度上作出变革。

但是制作组深知，凭他们目前在 3D FTG 方面积累的经验和人力物力，如果继续坚持走并不十分擅长的 3D 道路的话，那么和《铁拳 TT2》这样的 3D FTG 比起来依然是完败。即使 MK9 凭借人气和影响征服了其他 FTG，仍然会因为系统的贫乏和战术的单调受到相当多玩家的诟病。与其在荆棘遍地的 3D 道路上继续前进，不如壮士断腕，在原本擅长的 2D 形态上重新开始。MK9 此次重新回归 2D 形态，可说是深思熟虑的结果，而非制作方的一时兴起。

博采众长

全新的《MORTAL KOMBAT》完全摈弃了如今日式格斗中愈演愈烈的系统复杂化思路，风格趋向于简洁而又大气，没有特别繁琐的子系统，自然上手门槛也随之大大降低。相对可以将防御这一系统就划分为三六九等，实际效果无非是再次细分，看似多元实则雷同的某些日式格斗，去繁从简，简单——直接——致命，从深度而非广度上挖掘研究价值才是 MK9 的系统风格。

MK9 在整个系统设计上并没有什么完全原创的内容，大致上都是将以往 MK 或其他 FTG 中用过的创意进一步的改造和揉捏，使之适合自己的风格。系统构造主要可以分为 ;Super Meter ; Break ;X—Ray ;Chain Combos ;POP—Up Attacks ;Juggles And Air Combat 这七大部分。

Super Meter（超级能量）

相当于其他游戏中的气量槽，是 MK 系列中还是首次登场。MK9 采用的是 3 段式能量结构，分别以 E、Z、X 显示。消耗一段能量可以发动强化版性质的"Enhanced Moves"，消耗二段能量则可以发动用来强制打断对方攻击的"Breaker"攻击，三段能量全满则可以发动威力巨大的超必杀"X—Ray"。

Enhanced Moves（强化必杀）

即"《恶魔战士》系列"的 ES 必杀技。在 MK 系列中上一次露面是在外传作品《MORTAL KOMBAT VS DC Universe》当中，在 MK9 中得到了进一步的强化，可以打断连击或能减小破绽的强化必杀技在实战中极有意义。

Breaker（攻击破坏）

这是一种可以强行破坏对方攻势的技能，类似于《苍翼默示录》的 BARRIER BURST 系统，在数年前的《Mortal Kombat: Deception》中就已经存在。MK9 中的 Breaker 本身没有攻击力，而且对飞行道具无效，这也是和其他游戏中防御反击的区别。

X—Ray（透视攻击）

其实就是超必杀攻击，在 MK 正统作品中也是首次出现。MK9 中的超必杀画面效果极有魄力，不止演出效果惊人，性能同样突出，或刚体判定，或不能防御，或者发生超快速，非常丰富。

Chain Combos（连锁攻击）

这也是来自"《恶魔战士》系列"的创举，按一定顺序和节奏按下若干攻击键，形成快速的连续攻击。在《Mortal Kombat 3》中就是用了类似的系统，而在 3D 化后的作品 MK5 中将此作为标准系统，MK9 尽管恢复了 2D 的游戏形式，仍然保留了一定数量的 Chain Combos。也正因为如此使得 MK9 成为一个与众不同的 2D 格斗游戏。

POP—Up Attacks（挑空攻击）

这也是一个来自 3DFTG 的概念。《Mortal Kombat》在经历了近 10 年的 3D 化经历后同样保留了这个设计。

Juggles And Air Combat（浮空连段）

3D FTG 的精髓，与 2D 游戏不同，绝大多数 3D FTG 的连段是无法全部在地面上完成的，只有首先将对手挑空，然后追打空中的对手形成连击。其间还需要借助一些普通攻击来维持对手在空中的位置。

除了这七大部分以外，MK9 中还包括了其他 FTG 中常见的要素，如起身攻击 ;必杀取消 ;伤害修正等等。综上所诉，我们不难看出尽管 MK9 回归了 2D 格斗的形式，但并未完全放弃这十多年来在 3D 化发展的成果，而是将 3D FTG 的精髓与 2D FTG 的魂魄相融合，既有 3D FTG 的段位变化和浮空连段，又有 2D FTG 的必杀技和超级能量。这不仅是一款全新的《MORTAL KOMBAT》，也是格斗游戏史一个全新的发展方向。

此外，MK9 还提供了一个全新的组队战模式，该模式中队友同样可以援护攻击和动态切换，援护攻击也可以使用加强必杀。但不同于 MVC 系列，队员在切换时是没有"摆 POSE"这个硬直的，因此看上去更接近《铁拳 TT》。在实际运用上也是(打浮空——切换队友追打——继续浮空——再次切换队友追打)，根据队友的不同也能开发出相当独特的战术。

铿锵有力

对于格斗游戏玩家最关心的当然还是操作手感。以往的2DMK还是PS2时代的3DMK手感都不尽如人意，不是太僵硬就是动作缺少过渡，这也是造成MK系列在国内无法流行的一大原因。而重生的MORTAL KOMBAT则有了极大的改良，从实际操作来说，招式发出后没有日式格斗那么夸张的火花，所以单纯看起来打击感可能略有不足，但实际玩了就知道真的是拳拳到肉。为了体现力量感，MK9的出招显得多少有些迟缓，但绝不是那种按下键后过一会再出动作的延迟现象，而是整套动作的完成速度略慢。不适应出招节奏的话就会像玩惯了《街霸》玩家第一次使用《VR战士》的结城晶那样手足无措，但一旦上手掌握了节奏，那种犹如怒涛般摧枯拉朽的快感绝对会让所有人血脉贲张，欲罢不能。

和历代作品一样，人物在挨打后身上也会飙出血花，但没以前那么“一喷千里”般的夸张。人体在受到打击后的震动和受创动作也非常多样化，在使用武器攻击时刀刃在拔出对手身体后还会划出一圈漂亮的血线，非常给力。可以说MK的打击感摒弃了以往一些动作游戏中“下手轻，特效凑，上手飘，画星星”的做法，完全依靠人物动作和力度给人爽快的感觉。比较有意思的是，以往游戏中人物Johnny·Cage的经典必杀技“Nut Punch（猴子偷桃）”是无法对女性对手作出攻击的，而MK9中则是男女通吃，真正体现了新社会下男女平等的基本原则。

除了打击感大有改进，操作更是有相当大的进步。本作的核心技能COMBO ATTACKS（连锁攻击）相当于3D格斗的按键型出招，而SPECIAL和ENHANCED分别是必杀技和强化必杀。每个人物都有4种左右的必杀和7种左右连锁连击。必杀的出法非常简单，一般来说后前/下前/下后+攻击键即可，如果发强化必杀最后的攻击键则要和Block同时按下。而X-RAY发动更为简单，只需同时按下Filp Stance和Block键即可。

▲定价79.99美元的竞赛版。

如今的MK已经完全可以顺利打出（跳跃攻击一蹲下攻击一波动）这类型的连击了。可能是为了表现力度感本作的动作略微沉重，但一旦形成连击就显得十分流畅,完全不在《街霸Ⅳ》之下。需要注意的是，连锁连击需要一定的节奏感，并不是一味快速按就可使出，有些连击还需要刻意放慢速度。同时在本作中投技也首次被分为了前后投，可以视玩家的有利位置自行选择并可拆解。

高深莫测

MK9的攻击位置分为高、中、低三段，但是与街霸等不同，MK9是一个变段非常频繁的2D格斗游戏，更接近于3D FTG的概念。在以往的2D FTG中如果要改变攻击位置只能是等当前动作全部完成，无法像3D FTG那样在一套连续进攻中强迫对手做出多择，而MK9中存在大量的“Chain Combos（连锁攻击）”，这种攻击是MK9的进攻主力，其实就相当于3D格斗中的各种按键型招式，如PPPK、←PP↓K等等。不仅启动攻击方位都各不相同，且存在中途变化方位的可能，而且可以无视防御与否都会做完全部动作，而MK9的Chain Combos还能在1Hit或2Hit之后用必杀技取消，例如在用上段CC技迫使对手站防后突然改用下段必杀技攻其下盘，又或者用中段技打对手蹲防。这种站蹲2择的战术可说是3D格斗游戏中最主要的进攻手段，简单说就是使用下段技或者投技打击对方站立，使用中段技打击对方下蹲。而且MK系列属于按键防御，所以当你需要面对对方的攻击的时可以从容后退，而不会出现拉后防御的情况。MK9中大量的技能都会与对方拉开距离，如何在相应的距离上回避掉对手的某个招，然后立刻反击也是打好3D格斗游戏的基础。

MK9的Chain Combos指令不像3D格斗游戏那么复杂，各个角色拥有的CC技的性质也差异巨大。比如Kung Lao的近身连续短打就方便随时中断打心理战，而Cyrax的破防连段和地雷中段浮空连很适合打开局面输出伤害，有的套路能够形成有利后续，有的套路则是有多择变化，功能不尽一致。由于可以变段和取消的Chain Combos的引入，使得MK9对于判断攻击方位的重要性要远高于其他2DFTG，以多方向的短打作为起点，综合打、投、攻击位置，以频繁的全方位变择迷惑和压迫对手，浮空对手后以各种普通技、必杀技、CC技自由组合的空中连段追打，再加上原属3D格斗的起身攻击，这就是MK9的基本理念。比起传统的2D格斗游戏MK9给人的感觉更像3D的《VF战士》或《铁拳》，可以说MK9开创了格斗游戏史上首个结合3D FTG攻防思路和连段特点再加上2D FTG必杀招数的全新系统形态。

■各种游戏周边。

同时，由于MK9无论是普通攻击还是必杀技的动作速度都较慢，尤其是Chain Combos（连锁攻击）是会无视防御完成整套动作的，因此在立回策略上就不能像《街霸4》等其他FTG那样可以安心地随意使用破绽小的技能，如连发轻升龙拳或连打轻攻击等等。一来靠空发必杀积蓄能量非常慢，根本没那个必要，二来MK9中即使是动作最小的普通技破绽都会不小，随意空发非常有可能被对手瞬移技或用远距离的气绝技击中，更不要说Chain Combos这种要打完一整套才收手的技能了，很可能连锁攻击还没出完就已经被X—Ray打残了。

除此之外，MK9属于强压制型的游戏，角色相克较为明显，对策非常非常重要。由于游戏中存在大量克制飞行道具的必杀技，因此某些游戏中窝在角落中对轰飞行道具的战术完全失效。加上出招慢，在MK9中也不易使用先连打小招牵制或试探，确认了再跟进连段的战术。战斗的绝大多数时间都处在中近距离高节奏频繁的攻防转换和连绵不断的进攻当中，绝无冷场之感。这也完全避免了MK9成为一个刷键的弹钢琴DDR或飞道对轰的炮台大战。所以MK9讲究的是活用性能不同的必杀技，加以方位多变的各种招式打破防御，追求不出手则已，出则一发命中，中则一击致命。在MK9中，如何通过合适的连击积攒气槽和如何合理使用，再由浮空和弹地开始延展连续技将会是本作的研究重点。

王者归来

自4月19日《MORTAL KOMBAT》发售之后，立刻在欧美地区再一次掀起MK狂潮，不仅多家媒体集体给予高分评价，销量更是涨势喜人。仅在发售3周后的5月13日，系列制作人Ed Boon在推特上正式确认仅在美国本土MK9的销量就已经超过百万，这一成绩已远超同时代的另二大FTG——超级街霸4和漫画英雄VSCapcom3的首月战绩。其中PS3版比起XBOX360版多出了约15万份的销量，若不是PSN被黑的严重影响相信差距拉得会更大。而到了6月中旬，MK9的总销量已经超过200万，看来到年底突破300万大关大有希望。

尽管MK9已经取得了不错的成绩，但制作组并未就此放松，目前针对网络状况和玩家回馈情况已经推出了大幅改善联机质量的网络补丁和角色平衡性补丁，一些游戏中的BUG和不平衡的情况正在逐步改正，而制作人宣称将来会持续修正和调整游戏的细节，确保所有玩家满意。同时还会有更多的DLC内容，新的人物，模式等都会陆续推出，目前已确认推出的DLC有红衣女Skarlet；盲剑客Kenshi和3代人物Rain。而且将来这些内容将是货真价实的DLC而非实现做好在光盘之中的解锁内容，这让某个喜好将光盘既有内容拆开销售，一种游戏2年内陆续推出普通版，超级版，AE版3个版本的日本老牌厂商情何以堪。

此外先前一直谣传的MK1、MK2、UMK3这3部作品的高清重制合集也得到了确认将于今年内发售。而对于MK续作也已经有所端倪，先前华纳公司的高级副总裁Samantha Ryan称“虚幻3”引擎对于制作组来说是“完美适合”的。《MORTAL KOMBAT》与《蝙蝠侠 阿克汉姆城》充分利用了该引擎的功能，为玩家带来了更棒的游戏体验。”而Epic的副总裁Mark Rein也表示：“我们很高兴NetherRealm与Rocksteady这两个天才制作团队在未来的几年中继续使用“虚幻3”引擎，开发出那些闻名于世的游戏作品。根据同Epic签署的最新许可协议，相信MK的此下部作品仍然会使用这个引擎。此外PSV版的《MORTAL KOMBAT》也早有传言正在制作中。

至于在MK9故事中牺牲的那些人物，制作人Ed Boon则早有准备：“在MK游戏里，总有人会死，但他们会在别的地方再次出现，这部游戏（MK）有很多的时间穿越，改变了很多事情，我们还没设想以后怎么样，但玩家大可不必担心，这绝对不是他们最后一次看到他们所喜欢的人物出现。”

实质上，《MORTAL KOMBAT》的王者归来还有更深层的含义。近10年以来，东西方游戏圈的情况已经较90年代有了翻天覆地的变化，以往日式厂商所一手掌握的高深制作理念和技术早已经被欧美厂商所超越。可以说，如今欧美厂商惟一尚无大作为的领域只剩下了FTG格斗游戏。一旦FTG也被占领，而日厂依然不思进取、得过且过，那么假以时日，大部分日商的生存将会岌岌可危，或者兼并，或者自取灭亡。论市场日渐萎缩，论资金比不过欧美，论理念落后，论技术更加落后，所以如Capcom等开明些的厂商也早就把阵地和制作方向改为了欧美。再来看FTG方面，如今的FTG领域依然是日厂占先，然而《MORTAL KOMBAT》尽管在欧美地区早已是钻石招牌，销量也已经超过了3千万。只是本身稚嫩的系统和古怪的手感却阻止了他进一步向全世界范围的扩展，而这次全新的MK9则完全消除了这些以往的阻碍，系统高深，手感爽快，人设也变得迎合大众口味，华纳和制作人ED BOON的野心并不仅限于几百万份的销量，而是要做整个FTG界的领头羊！尽管MK系列的血腥表现确实一定程度上阻挡了MK的进一步发展，但随着作品的日趋成熟，血腥表现亦有可能愈演愈淡，将来的MK最终可能成为一个不再依靠血腥作为卖点的优秀FTG，到那时，才是真正的君临天下！

▲假想中的《MK2》高清重制版。

你所不知道的致命格斗

MK系列的15个小秘密

1.MK初代是由4个人在8个月中制作完成。

2.MK1里的隐藏角色Reptile是ED BOON中午吃肯德基时突发灵感。同天下午Reptile在游戏中诞生了。

3.第一部MK电影第一个首映周就创造了两千三百万美刀的票房，这个成绩在当时八月

《MORTAL KOMBAT》海外主流媒体评分

PSX-Sense：9.5/10
Hadoken：9.5/10
OXM：8/10
Feed You Console：8/10
Gametrailers：9.4/10
Giant Bomb：10/10
G4：10/10
1up：9/10
Ign：8/10

首映票房电影史排第二。

4.MK3里的 NIGHTWOLF SECTOR CYRAX 和生化人 SMOKE 是由 NBA JAM 和 NFL BLITZ 的设计者 SAL DIVITA 扮演的。

5.MK VS DC 有两个下载角色 QUAN CHI 和 HARLEY QUINN 但不幸的是 MIDWAY 的破产使这个下载不了了之。

6.MK2 街机在当时需求量怎是一个猛字了得，以至于 MIDWAY 拿半成品软件系统应付，所以当时早期游戏中只有一部分 FATALITY ，后来都是通过程序更新加上的。

7. 制作人 ED BOON 最爱的人物是 Scorpion，他不仅包揽了 MK1 ~ MK9 中所有 Scorpion 的配音，就连电影 / 电视版也是由他配的。实际上 MK1 里喊 FINISH HIM/HER 旁白也是 ED 亲自操刀的。

8.MK Shaolin Monks 原先是一个以雷神 Raiden 为主角的单机游戏。

9.MK1 街机游戏里原来只有六个男角色。在芝加哥当地的街机测试后觉得这帮男人太寂寞所以加了 Sonya 这个女性角色。

10. 截止 09 年为止 MK 整个系列销量已接近 3000 万套。

11.Mortal Kombat 的命名来自于著名的弹球游戏设计者 STEVE RITCHIE。当时众人正纠结于“Kumite”、“Dragon Attack”、“Death Blow”、“Fatality” 这几个游戏备用名称进行商讨却没有一个能令 ED 感到满意。而此时 STEVE RITCHIE 跑来串门，他无意间见到白板上有个单词“Combat”被错误的写成了“Kombat”，他突发灵感向 ED 建议游戏名称不如就叫做“Mortal Kombat”，“K”代表着 Kill，杀戮的意思，而“Mortal”则代表致命，显示出终结技的威力。ED 不由得大喜过望，一锤定音。

12. 在 10 年前 MK 制作小组就有了 MK 对街霸的超前构想 虽经努力可是至今未果。

13.MK5 中的角色 BO RAI CHO 是西班牙文“醉鬼”的意思，而主角 Shu Jin Ko 其实是日语“主人公”的音译。

14. 在 MK2 中场地“Forest”曾一度谣传为终结场地，而在 MK9 中这个谣言终于成为现实。

15. 游戏人物 Noob・Saibot 的名字实际上是 2 位主要开发者 Boon (ED BOON) 和 Tobias (Chip Sineni) 的倒写，而 MK4 中的女性角色 Tanya 的命名来自 Ed Boon 的妹妹 Tania。

红衣女Skarlet的传说

早在 1992 年的 MK2 时代，当时因技术限制所有的女忍者的造型区别仅是服装色彩：Jade (绿)；Mileena (紫)，Kitana (蓝)。当时就有玩家就胡乱猜测，说还有一个红色女忍者，叫做 Skarlet。为此很多玩家默默努力探寻她的解锁方法，结果自然可想而知 ... 这个谣言在玩家群中疯狂传播，以至于当时所有杂志都有报道，而很多找不到 Skarlet 的玩家非常伤心，甚至连制作人 Ed boon 都为此感到吃惊。如今到了近 20 年后的 MK9，制作人 Ed Boon 特意制作了一名全新的人物——血之红衣女刺客 Skarlet，玩家不仅可以在过场中见到此人，她还将作为 DLC 内容下载，玩家的多年夙愿和传说终得以变为现实，感谢 Ed Boon！

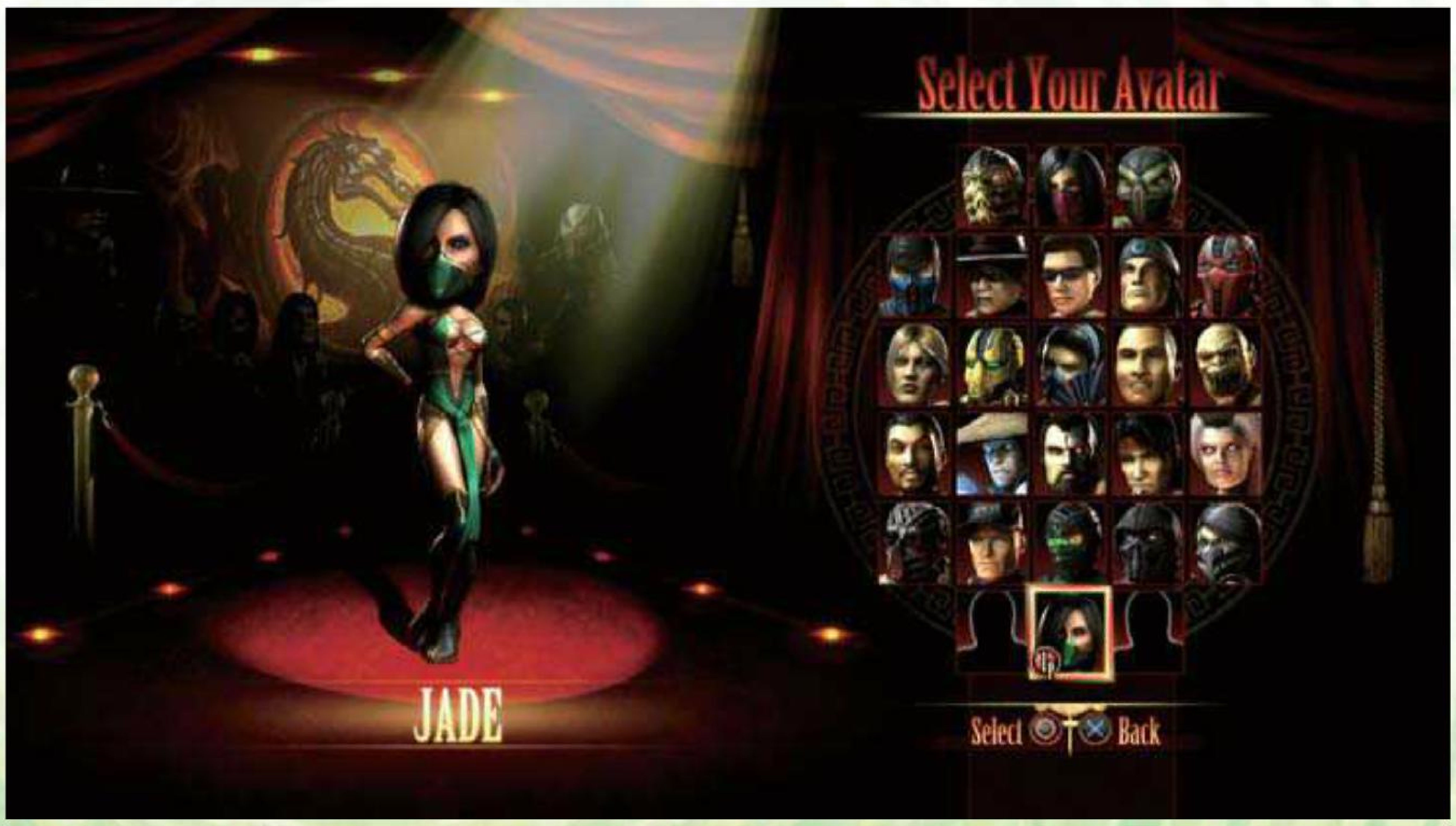
《MORTAL KOMBAT》杀场神将

古往今来，厮杀于 FTG 的各路悍将尤如过江之鲫数不胜数，但是在《MORTAL KOMBAT》的杀场上却有一位可说是前无古人后无来者的神将，他就是被誉为“游戏界座头市”的 Brice Mellen。

现年 25 岁的 Brice Mellen 生于美国 Nebraska 州，和大多数年轻人一样热爱电子娱乐。但是和绝大多数玩家不同，Brice Mellen 生来就有遗传性视觉神经萎缩症，他是一位有生以来就未曾见过光明的盲人玩家。

Brice Mellen 从 7 岁开始接触电子游戏，由于无法看到图像，只有依靠过人的听力和记忆力，去揣摩角色的动作继而出招把对手击倒。在采访中他曾谈到“我依靠的是游戏的音效。不管是移动、跳跃、落地、攻击、命中还是受伤时，我会根据听到的声音立刻做出判断，当遇到第一次玩的游戏时，我会先请别人念说明书给我听，然后记下指令，然后让别人告诉我游戏出现的各种状况，借此将每种动作的声音都记录下来，这样再反复练习就 OK 了。”经过长年累月的刻苦修行，他早已与手中的控制器融为一体，真正做到了“目中无剑，心中有剑”的人机合一的境界。

2006 年，刚刚获得去年《MORTAL KOMBAT : DECEPTION》全美冠军不久的 Brice Mellen 接受日本电视台 NTV 的邀请，远赴日本和 25 位格斗游戏的高手一决高下。在 NTV 及游戏杂志《FAMI 通》的安排下，Brice Mellen 在节目中先后和 25 位来自日本各地的格斗游戏高手轮流过招《MORTAL KOMBAT Deception》，其中包括有“VF 之神”称号的ちび太、日本格斗道场总师范 KSK、MOV、ときど等称霸日本格斗界的绝顶高手。大战的结果是 Brice Mellen 见神杀神，遇佛屠佛，以 22 胜 3 负的战绩血洗杀场，屠净四方，令得昔日心高气傲的日本武士们颜面无存。尽管这只是场娱乐性质的表演赛，然而 Brice Mellen 表现出来的专业素质和惊人的毅力还是所有人心悦诚服。



感谢

本文由中国《MORTAL KOMBAT》专题组织——中国 MK 联盟 –C.M.K.U QQ 群与真人快打百度贴吧联合制作，感谢工作组成员从云、情迷枪手、才藏、Mythology、绝望的和声、KIREEK、春丽穿匡威、好好学习以及所有联盟和贴吧成员的大力协助。

文 光之虹&樱吹雪&copyl&纱迦 美编 一刀

本期集结成就423项 合计成就10045点

飙风雷哥/绿灯侠 猎人的崛起/美国队长 超级战士/里约大冒险
乐高 星球大战III 克隆人的战争/海绵宝宝 诚实或正直/守卫者传奇
型可塑（中英文版/日版）/体感嘉年华

成就集中赢

Achievement Unlocked

飙风雷哥	EA		动作
X360	Rango		美版
	2011年3月1日	1人	34.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

本作是同名动画电影改编的游戏，可谓名不见经传。电影素质还算可以，尤其值得一提的是主人公兰戈是由约翰尼 · 德普配音的。本作的游戏成就很好拿，除了游戏本身无难度之外，收集要素也相当之简单，通关一遍之后补打一会儿就能全成就。本作的音乐具有很强的洗脑效果，相信各位拿到全成就后张口就能唱上两句。而游戏中的围观团也相当有趣，它们经常会在你处于困境的时候对你进行惨无人道的围观。

看西部变色龙的大冒险！

成就数量	1000 点 /46 个	
难度	★☆☆☆☆	
在线成就点数	无	
全成就所需时间	10 小时左右	
最少通关次数	1 次	
有无会错过的成就		无
有无不影响成就获得的秘技		无
有无成就 BUG		无

本作虽然难度不高，通关后更能继承能力，但没有选关的设定，因此要想节省时间的话，一些在流程里就能取得的成就得一遍搞定，否则会多花一些冤枉时间。下面首先以关卡来划分这些容易错过的成就，大家看过后面的战斗成就说明之后，按照本文的顺序往下打就可以了。一周目就直接开最高难度即可，即使是最高难度也简单得跟什么似的。如果发现自己错过了某个成就，就果断自杀回检查点重试。如果发现这一招都不行，那就果断选择重开此关吧。

关卡成就

Homesteader 20点
成就说明 游戏相关成就，第一关通过后一定会获得。

Honorable Cowboy 5点
成就说明 在游戏第一关开始阶段，敌人的老大会扔两个兵下来，这时系统会教玩家如何使用手枪连按 RT 攻击敌人。玩家只要不使用手枪而是用 X 键干掉一个敌人就能解开这个成就。

Bull's Eye! 10点
成就说明 在“金色子弹”模式下，第一次命中目标靶心即可解开该成就。第一次机会在第一关的最后。

Train Surfer 20点
成就说明 游戏相关成就，第二关通过后一定会获得。

Meep!Meep! 30点
成就说明 第二关开始阶段会让玩家骑一只鸵鸟进行游戏，整个过程不死的话就会解开该成就。

McClane Worthy 10点
成就说明 在第二关爬上火车后，会发生火车爆炸的剧情，完美逃离即可解开该成就。

Good Air Day 10点
成就说明 在第二关的火车上把 10 个敌人打飞到车下即可解开该成就。使用 RB 键 +X 键可以很容易把敌人打飞。

100% Bull 25点
成就说明 在第二关的“金色子弹”模式下，让射出的 3 发子弹全部命中靶心（显示 BULL'S EYE）即可解开该成就。

They Got a Pill for That 5点
成就说明 在第二关 BOSS 战中，BOSS 会举起炸弹扔向玩家，在 BOSS 举起炸弹的时候，玩家进入举枪视点后射击 BOSS 手中的炸弹即可解开这个成就。

Thirsty Work 20点
成就说明 在第二关 BOSS 战中，玩家进入举枪视点后射击 BOSS 手中的炸弹，反复至将其干掉即可解开。

Forty Niner 20点
成就说明 游戏相关成就，第三关通过后一定会获得。

Tank Buster 30点
成就说明 在游戏的第三关时，玩家会遇到一只巨大的冲撞兔子，不受伤并且使用近身攻击将其打败即可解开该成就。

Around the Bowl 20点
成就说明 第三关 BOSS 战中，用高尔夫球将钟楼上的钟击落后即可解开该成就，属于游戏相关成就，一定会获得。

Fee! Fie! Foe! Fum! 20点
成就说明 游戏相关成就，第四关通关后一定会获得。

The Bigger They Are 20点
成就说明 在第四关 BOSS 战中，用高尔夫球 3 次命中人类 BOSS 的头部即可解开该成就，属于游戏相关成就，一定会获得。

The Cooler King 20点
成就说明 游戏相关成就，第五关通关后一定会获得。

Who's Bad Now? 20点
成就说明 在第五关 BOSS 战中，将最后的马车 BOSS 干掉即可解开，属于游戏相关成就，一定会获得。

Saint Patty 20点
成就说明 游戏相关成就，第六关通关后一定会获得。

Rock and Roll Cowboy 10点
成就说明 在第六关断裂的山谷处，成功通过后就能解开该成就。

Snake Charmer 20点
成就说明 在第六关 BOSS 中，将其干掉就会解开该成就，属于游戏相关成就，一定会获得。

Clatto Verata N 20点
成就说明 游戏相关成就，第七关通关后一定会获得。

I Shot the Sheriff 15点
成就说明 在第七关 BOSS 战处，用高尔夫球一次轰飞 6 个以上僵尸就能解开该成就。

This is Bat Country! 30点
成就说明 在第七关玩家会骑上蝙蝠，在骑蝙蝠进行游戏的过程中没有死亡一次通过的话即可解开该成就。

Curiouser and Curiouser 20点
成就说明 游戏相关成就，第八关通关后一定会获得。

Why Can't We All Just Get Along? 20点
成就说明 游戏相关成就，第九关通关后一定会获得。

Thorough Examination 20点
成就说明 在第九关 BOSS 战处，干掉机器 BOSS 即可解开该成就，属于游戏相关成就，一定能获得。

Hero of Dirt 30点
成就说明 完成中等难度模式即可解开该成就。

卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中赢 典藏攻略 实用技术 软组织

Hero of the West 60点

成就说明 完成HARD模式即可解开该成就。

以上均为剧情成就，不会错过。Hero of Dirt和Hero of the West为通关成就，只要在HARD难度下通关一次，两个成就均可获得。

战斗成就

Sting Like a Bee 10点

成就说明 近战干掉100个敌人即可解开该成就。

The Cleaner 15点

成就说明 在游戏中干掉500个敌人即可解开该成就。

Widow Maker 25点

成就说明 在游戏中干掉1000个敌人即可解开该成就。

成就拿法 一般在第6关就能解开该成就了，游戏中强制战斗场景很多，敌人也不少，玩家大可放心去打。

It's Not Easy Being Green 20点

成就说明 在游戏中任意一关，保持不死一次通过即可解开该成就。强烈推荐第一关。

Taking Aim 15点

成就说明 进入举枪瞄准模式后打死20个敌人即可解开该成就。

Crate Hate 5点

成就说明 打碎250个箱子即可解开该成就。

Clay Pigeon 15点

成就说明 用RB键+X键使出升龙拳把敌人打到空中后，用RT键射击其3次（保持其在空中）就能解开该成就了。

Demolitions 15点

成就说明 引诱一个跳跃兔子踩到鞭炮上即可解开该成就，玩家可以站在鞭炮旁边，然后等地上出现攻击标志后走开即可。

Gun Happy 20点

成就说明 任意一关中整个流程只使用枪进行游戏即可解开该成就。同样是推荐第一关。

Spread the Love 15点

成就说明 从道具盒子中能获得霰弹枪，利用这把枪干掉10个敌人即可解开该成就。

I Got a Present For Ya! 15点

成就说明 从道具盒子中能获得炸弹枪，利用这把枪干掉10个敌人即可解开该成就。

A Tommy Gun! 15点

成就说明 从道具盒子中能获得冲锋枪，利用这把枪干掉10个敌人即可解开该成就。

本作的战斗成就十分好拿，有很多都是一边玩一边就解开了。稍微困难一些的就是Spread the Love这个成就，可以优先用金币购买升级霰弹枪的能力，这样的话就会容易很多。

收集成就

Three Sevens 10点

成就说明 在游戏中得到1000枚金币的时候就会解开该成就。

Blue Sevens 15点

成就说明 在游戏中得到1万枚金币的时候就会解开该成就。

White Sevens 20点

成就说明 在游戏中得到10万枚金币的时候就会解开该成就。

Red Sevens 25点

成就说明 在游戏中得到15万枚金币的时候就会解开该成就。

Red, White & Blue Sevens 50点

成就说明 在游戏中得到20万枚金币的时候就会解开该成就。

Legend of the West 125点

成就说明 完成HARD难度并且获得全部收集品和购买升级自身全部能力。

本作比较麻烦的就是收集成就了，Three Sevens和Blue Sevens这两个成就只要在游戏中多注意收集就能解开，困难的地方在十万，十五万，二十万和Legend of the West这4个成就，因为正常通关一次的话是不能收集到二十万金币的。

在此笔者推荐各位玩家一个办法：选择HARD模式进行游戏时尽量优先购买“打到敌人得到金币增加”与“打碎箱子后得到金币增加”这两项，通关后选择继续游戏选择中等难度即可，在第一关开始刷金币，一直进行到第一关4分之3左右（就是第一次遇到道具盒子的地方。）然后点“START”选择“Restart Tale”重新开始本关，这样金币依旧会继承下来，算上之前游戏中获得的金币，反复刷上17次左右就可以得到二十万金币 了。

注：最好保持不被敌人的攻击打断连击，这样一关下来收入在1万左右。因为不能跳过开场动画导致刷一次的时间在12分钟左右，有3个小时绝对会轻松搞定。（此方法也可以用在游戏开始阶段，但是因为能力和难度问题，考虑了一下觉得还是放在游戏通关后来刷比较合适。）

全收集指南

下文中的收集要素的顺序，是以关卡流程为序的，以方便大家查找。

—— 第1关 ——

矿点8个 鱼缸5个

矿点(1)：游戏中第一个矿点系统会给出提示。不会错过。

矿点(2)：过了骨架桥后，向右转跳下，在仙人掌的旁边就能看到。

矿点(3)：经过需要蹲下的骨架洞穴时就能看到矿点，到达一堆虫子的场景后，向左转，矿点就在箱子底下，打碎箱子就能看到了。

矿点(4)：爬上墙壁后，我们能看到一座平衡桥，向后转，打碎箱子后能看到第4个矿点。

鱼缸(1)：一定会看到的鱼缸，经过平衡木后打碎即可。

矿点(5)：经过平衡木后穿过一个隧道，玩家能到达一个很宽敞的场景，这里会出现很多射击类的敌人，第5个矿点就在这。

鱼缸(2)：还是在会出现很多射击类敌人的场景，在靠边的地方，打碎箱子就能看到这个鱼缸。

鱼缸(3)：滑下骨架后，会发生一小段剧情，接下来该场景中会出现打手型的敌人，鱼缸也在这个场景中，很容易看到。

矿点(6)：得到第3个鱼缸后继续前进，就会看到场景中间有个十分显眼的矿点。

鱼缸(4)：与矿点（6）在同一场景，也是十分明显，不会错过。

矿点(7)：利用“炸弹高尔夫"过桥后，向右走就能看到第7个矿点。

矿点(8)：继续向前，在需要”跳起重压“的机关右侧，就是本关的最后一个矿点。

鱼缸(5)：得到最后一个矿点后，跳下洞穴，在左侧尽头处能看到本关最后一个鱼缸。

—— 第2关 ——

矿点4个 鱼缸3个

矿点(1)：爬上火车后，打破“跳起重压”的机关进入火车就能在车厢里看到矿点了。

鱼缸(1)：沿着火车边侧的攀爬条，到最长的那条不要先上去，一直向右侧爬就能看到这个鱼缸。

鱼缸(2)：在车厢内连续战斗的最后一个房间，鱼缸就在车厢的左侧角落里。

矿点(2)：使用“金色子弹”打落奶牛盒子后，爬上平台就能看到矿点在右侧，十分明显。

矿点(3)：得到矿点（2）后继续前进，跳过几段攀爬点后，能看到“跳起重压”的机关，不要着急下去，矿点就在前面红色车顶的上面。

鱼缸(3)：进到一个需要按下红色按钮的车厢后，按下红色按钮使平台下降，爬上车顶后向后转能看到一个天窗，跳下去本关最后一个鱼缸就在里面。

矿点(4)：得到鱼缸后，按原路爬上车顶，经过平衡木的时候就能看到本关最后一个矿点了，跳下去就能得到它了。

—— 第3关 ——

矿点8个 鱼缸4个

矿点(1)：开始本关后跳过第一个平台，转换一下视角就能看到第一个矿点。

鱼缸(1)：跳过一个平台后就能看到鱼缸，十分明显。

鱼缸 (2)：在第 2 个电闸箱旁边的笼子里，爬上去就能看到。

矿点 (2)：穿过 3 处断桥后，玩家会到达一个喷着蒸汽的场景，把小车拉出来后，向后看看，就会发现这个矿点。

矿点 (3)：经过 " 金色子弹 " 之后，玩家们会在下面的场景遇到大量的敌人，矿点同样也在这个场景中。

鱼缸 (3)：打到冲撞兔子后，玩家经过滑轨跳过 2 个小平台就会看到鱼缸在箱子后面。

矿点 (4)：经过连续滑道后，爬下墙壁就能看到这个矿点在火把下，十分明显。

矿点 (5)：得到矿点 (4) 后继续前进会发生一小段剧情，随后向左侧走把箱子打碎就能看到这个矿点。

矿点 (6)：和矿点 (5) 在同一场景，在右侧的箱子底下。

矿点 (7)：继续前进，玩家会来到一个特别宽敞的场景，里面有大量的敌人，进入场景后向左转就能看到这个矿点。

鱼缸 (4)：同矿点 (7) 在同一场景的右侧房子旁边的废墟中，跳进去击碎即可得到本关最后一个鱼缸。

矿点 (8)：也在这个场景中，在场景靠右侧 3 个水塔底下。

—— 第 4 关 ——

矿点 8 个 鱼缸 6 个

鱼缸 (1)：本关开始后，向后转跳上小窗户向左走，打碎箱子就会发现鱼缸在里面藏着。

矿点 (1)：使用 “金色子弹” 后，跳下到一个抽屉处，不要上去，矿点在红色的书和抽屉的缝隙中，仔细看一下就能找到。

鱼缸 (2)：和矿点 (1) 在一起，一眼就能看到。

矿点 (2)：爬上书桌后会遇到大量敌人，战胜后爬上 2 本厚书，就会看到矿点在左侧，十分明显。

矿点 (23)：从商人那购买完能力后，爬上柜子下来会遇到敌人，战斗结束后转过身看看，就会发现这个矿点了。

鱼缸 (3)：在墙壁里会遇到一个冲撞兔子，将其干掉后前进能看到一个 “跳起重压” 的机关，先不要将其破坏，向前走打碎箱子，里面有鱼缸和矿点。

矿点 (4)：和鱼缸 (3) 在同一个位置。如下图：

鱼缸 (4)：回到屋子里以后，通过吊钟爬上屋顶会遇到敌人，将其消灭后向后转，会看到鱼缸和矿点。

矿点 (5)：和鱼缸 (4) 在同一个位置。

鱼缸 (5)：从房顶利用绳子下来后，会碰到一只会发声音的鱼，鱼缸就在底下，十分明显。(注：此处动作要快，不然会被抓住。)

矿点 (6)：使用完“金色子弹”后，我们会爬墙上到上方的一个小平台，矿点就在眼前，绝对不会错过。

矿点 (7)：利用飞镖再次回到墙中，把尽头的箱子打碎就能看到矿点了。

鱼缸 (6)：得到矿点 (7) 后，跳下平台再次回到房间内，向后转，会看到本关最后的鱼缸和矿点在一起。

矿点 (8)：和鱼缸 (6) 在同一个位置。

—— 第 5 关 ——

矿点 14 个 鱼缸 6 个

矿点 (1)：进入一个大场景后，会发生一段剧情，随后出现大量的敌人，将其消灭后，在场景左侧有一个矿点。

矿点 (2)：和矿点 (1) 在同一个场景，只不过这个矿点在场景右侧十分醒目的位置。

矿点 (3)：进入火车车厢向右转，就会看到这个矿点了。

矿点 (4)：离开车厢后向左转，矿点就在花妖的旁边。

鱼缸 (1)：把场景中的敌人消灭后继续前进，爬过电墙，就能看到鱼缸的位置了。

矿点 (5)：扳动机关过桥后，爬上有电虫子的墙，放下另一侧的吊桥，过去后按下红色的按钮会让铅笔墙消失，但是不要先过去，爬上右侧的墙，上面一共有 3 个矿点。

矿点 (6)：与矿点 (5) 在同一平台，打碎箱子就能看到。

矿点 (7)：与矿点 (5) 在同一平台，打碎箱子就能看到。

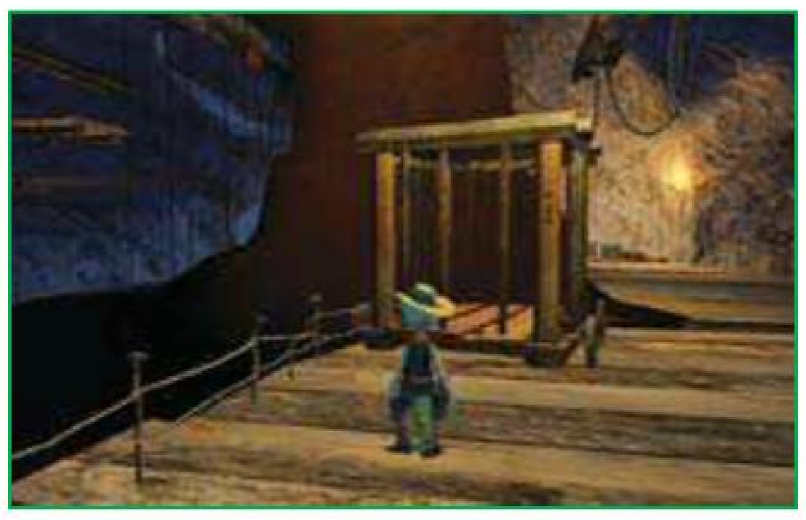
鱼缸 (2)：打到平台内的全部敌人后，玩家走过平衡木，就会看到平台前方有一个小平台，跳上去鱼缸就在那等着玩家呢。

矿点 (8)：进入山洞后会遇到商人，爬上墙壁后向左转视角就能看到这个矿点了。

鱼缸 (3)：把绿色的盒子拖到墙壁处当做垫脚石跳上墙壁就能得到这个鱼缸了。

矿点 (9)：得到鱼缸后继续前进，就能在台球的附近看到矿点了，十分明显。

矿点 (10)：推动完奶牛盒子后，登上大平台这里有很多敌人，将其消灭后，在平台的最左侧，矿点在等待



着玩家。

鱼缸 (4)：得到矿点后，原地抬头使用近瞄就能看到鱼缸，射击即可得到。如上图。

矿点 (11)：利用绿色盒子爬到高平台后用滑道来到户外，这场景中共有 4 个矿石点和一个鱼缸，先将敌人消灭后搜索下就能全部找到，在左侧篝火旁。

矿点 (12)：与矿点 (11) 在同一场景，在左侧鸵鸟附近。

矿点 (13)：与矿点 (11) 在同一场景，在右侧垃圾箱旁。

矿点 (14)：与矿点 (11) 在同一场景，在右侧箱子后面。

鱼缸 (5)：与矿点 (11) 在同一场景，在右侧的车厢内。

鱼缸 (6)：爬上场景中右侧的房子后，在小房子里就能看到本关最后一个鱼缸了。

第 6 关

矿点 3 个 鱼缸 3 个

鱼缸 (1)：在本关一开的场景中，消灭掉所有敌人后，沿着左侧走就会发现鱼缸在一个小棚子上面，用枪将其打碎即可。

鱼缸 (2)：跳下洞穴后前进，在经过一个有石头不断掉落的平台后就能看到鱼缸了。

矿点 (1)：利用绿色箱子堵住蒸汽口后，爬上平台，在道路尽头就能看到矿点。

矿点 (2)：回到地面后会遇到大量敌人，将其全部消灭掉后，在场景的左侧的箱子后面能看到该矿点。

鱼缸 (3)：在连续跳跃倒塌的石柱处，有一只扔炸弹的兔子，在其下方的箱子中有本关最后一个鱼缸。

矿点 (3)：经过管道来到断裂谷处，先向后看看就能看到本关最后一个矿点。

第 7 关

矿点 5 个 鱼缸 3 个

矿点 (1)：开始本关后一进门就能看到该矿点，十分醒目。

鱼缸 (1)：得到矿点 (1) 后进入下一个房间，在电闸处能看到这个鱼缸。

鱼缸 (2)：利用升降梯上到户外后会遇到大量的敌人，等待发生剧情后，在左侧燃烧的房子后面能看到这个鱼缸。

矿点 (2)：经过一段极长的滑道后，玩家会来到一个平台，前进后爬墙上去，在左侧的小平台上面能看到矿点。

矿点 (3)：经过第 2 条滑道后会到达一个新的平台，右侧有商人，矿点就在左侧的箱子里面。

矿点 (4)：打到两只大虫子后，玩家会顺着滑道向下，进入山谷后，矿点在左侧。转动下视角就能看到。

矿点 (5)：跳过 3 个连续的倒塌石柱后，在燃烧的房子前面能看到本关最后一个矿点。

鱼缸 (3)：利用柜子跳过燃烧的房子后，会遇到大量的敌人，在该场景两座房子之间能找到本关最后一个鱼缸。

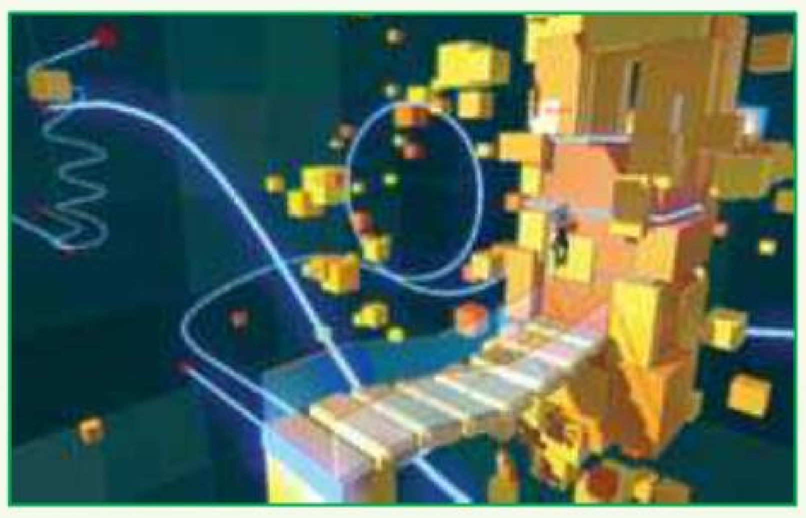
第 8 关

矿点 3 个 鱼缸 2 个

矿点 (1)：在本关到达雪地场景后，向左走，跳下去就能看到一个矿点。

鱼缸 (1)：挖到第一个矿点后，抬头看对面就能看到鱼缸，用手枪的近瞄击碎即可。

矿点 (2)：进入街机世界后，在 8 位机的画面平台放入第一个机关方块后出现道路，爬上第一个扶手向左移动就能看到矿点了，如下图。这个要小心，一上去进门就会错过。个人认为这是全游戏中最容易错过的一个收集要素。



矿点 (3)：还是在街机世界，在 8 位机的画面平台，放入第 3 块机关方块后会出现道路，过桥就能看到矿点，十分显眼。

鱼缸 (2)：得到矿点后一路前进，后面的道路开始消失，跳到平台后爬墙的时候先向左侧走就能看到鱼缸了。

第 9 关

矿点 3 个 鱼缸 2 个

鱼缸 (1)：登上 2 个激光平台后，会遇到大量的敌人，将其消灭后，向右看，会看到右侧平台上有鱼缸，用枪近瞄击碎即可。

鱼缸 (2)：得到第一个鱼缸后利用移动平台前进，经过 2 个平台后就能看到鱼缸，还是利用枪的近瞄将其打碎即可。

矿点 (1)：登上大平台之后会遇到众多敌人，全部消灭后会出现机关方块，将其插入后发生剧情，2 个矿点就在原地能看到十分醒目。

矿点 (2)：同矿点 (1) 在一个位置。

矿点 (3)：在流程中一定能看到。

绿灯侠 猎人的崛起	Warner Bros.		动作
X360	Green Lantern: Rise of the Manhunters		美版
	2011年6月7日	1～2人	49.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

本作是借《绿灯侠》电影上映热潮发售的电影改编游戏。但是本作一扫之前很多电影改编游戏雷的印象，素质超乎预期，本作动作流畅华丽，关卡难度适中，BOSS 设计具有特色。本作在视角和战斗模式上效仿《战神》，招式设计还原了原作神韵，是一款中规中矩的动作游戏。下面为大家解析这款游戏的成就。

好玩又好拿的成就神作

成就数量	1000 点 /40 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	12 小时左右
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	无

本作分为 3 个难度，高难度下敌人攻击力会明显升高，但是敌人生命值却未有改变，这样情况下实质上为大家拿齐全成就提供了便利，如果熟悉了 BOSS 的出招套路，会变得更加容易。通关后所有的技能、生命值、戒指能量全部继承。本作的难度成就不分开计算，可以直接打最高难度一次搞定，不过个人推荐是一周目打最低难度，然后在选关模式打完最高难度，因为最高难度还是有点压力的。

游戏中最 NB 的能力就是满级时才能购买的“提灯”(Lantern's light)，只要按住十字键的任一方向不放，就可以补满魔力，代价是补魔时不能行动。不过提灯的速度超级快，大概 2 秒多就能补满，有了这一招就可以狂放大招，人挡杀人，佛挡杀佛。如果本作还算不上成就神作的话，那么还真没几个游戏可以被称为成就神作了。

通关成就

Invasion 10点
成就说明 完成任务 1

Diversion 10点
成就说明 完成任务 2

Central Battery 10点
成就说明 完成任务 3

Distress Call 10点
成就说明 完成任务 4

Possession 10点
成就说明 完成任务 5

Corruption 10点
成就说明 完成任务 6

Biot 10点
成就说明 完成任务 7

Hot Pursuit 10点
成就说明 完成任务 8

Ultimate Weapon 10点
成就说明 完成任务 9

Return to Oa 10点
成就说明 完成任务 10

Emerald Warrior 50点
成就说明 在 Poozer 或 Enforcer 难度完成全部关卡

Emerald Knight 100点
成就说明 在 Emerald Knight 难度完成全部关卡

这部分没什么好说的，过关即可解锁成就。Poozer 难度和 Enforcer 打通任意一个难度另一个也算完成过，Emerald Knight 难度打完可解全部难度成就，不过由打一遍肯定凑不齐全升级所需的“金钱”，所以推荐先打最低难度增强能力，然后在选关模式打最高难度，顺便可以刷不足的升级点数。打过的关卡会有标记，不用担心记不住打过了哪些关。

技能成就

Fan Favorite 15点
成就说明 用技能 Rocket Punch 打死 10 个敌人

Targets Acquired 15点
成就说明 在 Poozer 或 Enforcer 难度完成全部关卡

Lights Out 15点
成就说明 使用技能 Piston Blitz 打死 10 个敌人

All in the Wrist 15点
成就说明 用技能 Blade Whip 打死 10 个敌人

Locked and Loaded 15点
成就说明 用技能 Gatling Gun 打死 10 个敌人

Demolitionist 15点
成就说明 用技能 Hover Mines 打死 10 个敌人

Favorite Pastime 15点
成就说明 用技能 Baseball Bat 打死 10 个敌人

Blunt Justice 15点
成就说明 用技能 War Hammer 打死 10 个敌人

Master Blaster 15点
成就说明 用技能 Ring Blaster 打死 10 个敌人

Big Beat Down 15点
成就说明 使用技能 Mech Suit 打死 20 个敌人

Around the World 15点
成就说明 使用技能 Mace Storm 打死 20 个敌人

Hal Knows Jets 15点
成就说明 使用技能 Jet Fighter 打死 20 个敌人

这部分成就依然没有难点，这里的技能全部是构造技能，就是绿灯侠用戒指幻想构造出的武器。全部技能只要特定剧情后就可以解锁，大多数需要用点数购买升级，之后就可以装备使用，打够个数即可解锁。

升级成就

Rank Up 30点
成就说明 经验值达到 5 级

Not a Poozer 80点
成就说明 经验值达到 10 级

Willpower 25点
成就说明 购买升级所有构造技能

Complete Control 25点
成就说明 购买升级所有戒指力量

Might Makes Right 25点
成就说明 购买升级所有攻击技能

Full Burn 25点
成就说明 购买升级所有戒指能量解放

Big Spender 100点
成就说明 购买全部的升级

依然没有什么可说，人物升级只需消灭敌人即可。技能类一共分为 4 种，每购买全一种解锁一个成就，全部购买可解锁最后的 100 点。2 周目之后想要全部升级技能，升级点数可能仍然差 2 万左右，需要再找敌人较多的关卡刷一下。

特殊成就

Just Getting Started 10点

成就说明 完成 20 连击

On a Roll 30点

成就说明 完成 50 连击

Shut Your Mouth 60点

成就说明 完成 99 连击

成就拿法 连击成就看似复杂，其实超级简单。第一关有一种拿盾的敌人，你攻击时他会防御，这时是算连击数的。OK，你懂了？

Get Dizzy Y'all! 20点

成就说明 让绿灯侠眩晕 10 次

成就拿法 这个成就比较有意思，让绿灯侠眩晕的方法是快速转动左摇杆，要非常快但是均匀的转动，这样绿灯侠就会在地面上单脚旋转，之后他就会作出抱头眩晕状，作出这样的动作 10 次就可以解锁该成就。

Beware My Power! 20点

成就说明 运用戒指能量解放 10 次

成就拿法 就是一定时间能量槽满了 RB+LB 一起按，10 次即可解锁。

What Goes Up... 20点

成就说明 将 20 个敌人打飞至空中

成就拿法 游戏过程中就可以轻松取得，多利用升级后的 2 段 Y 键拳头的浮空攻击，或者利用技能 Rocket Punch。

Synergy 20点

成就说明 双人完成任意一关游戏

收集成就

There is Hope 40点

成就说明 收集全部 5 个蓝陨石

Just Getting Started 40点

成就说明 收集全部 9 个绿陨石

本作还是有收集成就的，但是这个收集实在是太明显了，很难遗漏。本作基本上没有岔路，都是一本道的场景，稍微细心的玩家都不难发现有的场景墙上会有绿色的裂痕，有的关卡有很多障碍物，收集要素就在这里，

只要用构造炸弹的技炸开墙或者击碎障碍就会看到陨石了，打碎蓝陨石就会增加生命值上限，每打碎 3 块绿陨石就会增加戒指能量上限。如果你在玩的过程中不小心遗漏了，没关系，当你进入选关模式的时候，哪关缺什么石头会一目了然地标明在关卡画面右下角，只要你在打二周目的时候把它找到即可。个别场景打碎障碍会出现岔路或飞翔点，那肯定就是为陨石设计的，千万不要放过。有陨石的关卡一共只有 5 关，非常容易找。

美国队长 超级战士	SEGA	动作冒险
X360 Captain America: Super Soldier		美版
2011年7月19日	1～2人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

成就数量	1000 点 /50 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	12 小时左右
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	无

本作是最近继《绿灯侠》之后的又一款电影改编游戏。本作画面明显不如预期，动作设计单调，招式少得可怜，敌人种类一共就只有可怜的 7 种。不过流程的长度和场景的丰富度还是可以的。本作有很多向名作借鉴的元素，攀爬部分就明显借鉴了“《波斯王子》系列”。BOSS 战设计得也比较鸡肋，除了女性 BOSS 可圈可点之外，其余 BOSS 毫无价值可言。虽然游戏素质一般，但是成就却十分容易。下面为大家解析这款游戏的成就。

本作虽然分为 3 个难度，但是却没有难度相关的成就，也就是就算是打最简单难度也可以轻松拿得全部成就。单单只是通关，就可以解锁本作一半的成就，而一些特殊要求的成就和收集成就也都可以顺便在一个周目内一并解锁。挑战模式更是毫无难度可言，评价的设定简直形同虚设。这样的成就神作作为成就饭是绝对不可以放过的。立刻拿起手柄，将 1000 点轻松收入囊中吧！

剧情成就

Trench Foot 10点

成就说明 完成序章：Come and See

Just Stood There 10点

成就说明 完成章节 1: Stand Alone Together

Overdue Notice 10点

成就说明 完成章节 2: The Flemish Farm

Trojan Splinters 15点

成就说明 完成章节 3: The Wooden Horse

Send a Post Card 10点

成就说明 完成章节 4: Secret Journey

Peaches 'n Cream 15点

成就说明 成功放置 5 个 C3 炸弹

Fully Operational 25点

成就说明 完成章节 5: The Big Red One

Calling the Folks 15点

成就说明 找出5个HQ无线电并使用

Beautiful Mind 25点

成就说明 累计解读13个密码破译机

Existential Dilemma 10点

成就说明 完成章节 6: Camus and the Fly

Real Men Read Ulysses 10点

成就说明 完成章节 7: Icarus and Daedalus

Down in the Lab 15点

成就说明 完成章节 8: To Have and Have Not

Touchdown 10点

成就说明 完成章节 9: The Longest Yard

Taming of the Shrew 25点

成就说明 完成章节 10: Keep Your Powder Dry

Pleasant Stroll 10点

成就说明 完成章节 11: They Were Expendable

Train to Catch 10点

成就说明 完成章节 12: Red Ball Express

Unnatural Resources 10点

成就说明 完成章节 13: The Small Back Room

High and Low 25点

成就说明 完成章节 14: Hell is for Heroes

Holding the High Note 10点

成就说明 完成章节 15: When Trumpets Fade

Put a Ring On It 25点

成就说明 成功引导3次空中支援导弹

成就拿法 这个成就也是在流程中必然解开的，值得一提的是，除了剧情中的 3 个之外，还有一个场景中有两个高空架起的防空炮，其中一个也需要用空中支援毁掉。

Tank Me Later 10点

成就说明 完成章节 16: Church On Time

Science and Spirit 10点

成就说明 完成章节 17: The First of the Few

The Big Sleepover 50点

成就说明 完成章节 18: Went the Day Well?

To Your Credit 13点

成就说明 完整看完通关后的 STAFF

以上全部成就都可以在通关过程中解锁。

特殊条件成就

Unfriendly Fire 15点

成就说明 挟持一个重武器敌人消灭 10 个其他敌人

成就拿法 第 4 章开始就会有这个教学，方法是 RB+Y 挟持一个重机枪敌人，那个场景恰好就有 10 个敌人，毫无悬念。

Snipe Hunt 25点

成就说明 杀掉 25 个狙击手

Back to Basics 30点

成就说明 杀掉 101 个 Grunts

Pow, Right in the Kisser! 15点

成就说明 实现 50 次紧急击打

成就拿法 就是耗费一个必杀槽的 RB+X，记得经常使用即可。

Grace Under Pressure 10点

成就说明 连续 5 次 timing 跳跃

成就拿法 在高空跳跃翻腾的时机把握好的话，就会出现 timing 的蓝色字幕出现。时机是只翻一周就跳到下一个攀爬点，连续实现 5 次就会解锁成就，无难度。

And They All Fall Down 7点

成就说明 用一次锁定扔盾牌绝杀 4 个敌人

成就拿法 这个成就不太好理解，这个锁定技能是在有必杀槽的状况下，LT+RB 键锁定一个敌人再按 RT 就可以绝杀掉被锁定的敌人，绝杀的时候是有特写镜头的。绝杀 4 个敌人的话必须 4 个必杀槽全满的状态下才能一次性锁定 4 个。

Who's the Bully Now? 50点

成就说明 打死 101 个高等级敌人

成就拿法 高级敌人就是那种使用重武器的大型敌人，剧情流程中肯定是不够的。但是别急，挑战模式第 5 关是要求撑 5 分钟才可以获得金评价，5 分钟内，这种大型敌人会不断涌现，你只需坐上炮台疯狂发炮就可以了，眼前的敌人一个也不要放过，背后的敌人只会傻傻站着完全不会攻击，全部无视，打一会你就会发现成就解锁了。

收集成就

24 Frames a Second 10点

成就说明 找到一盘 Zola 胶片

Slide Show Symphony 35点

成就说明 收集全部的 Zola 胶片

Hello God? It's Me, Zemo 10点

成就说明 收集到第一个 Zemo 日记

Two Hands and a Sword 35点

成就说明 收集全部的 Zemo 日记

Snap Together Soldiers 10点

成就说明 收集到第一份敌人防御图

Deconstruction 35点

成就说明 收集全部的敌人防御图

成就拿法 不论是胶片，日记，还是防御图，地图上都会非常明显标出其位置。如果显示的颜色较淡，就说明该物品不在自己这一层而在其他层。多寻找是否有其他的攀爬点可以到达物品的位置。

如果暂时想不到怎么拿到，也可以选择后期通过下水道返回该场景再寻找，或者通关后再行寻找。总之并不是很难，多观察地图就可以拿全。

Need a Head? 30点

成就说明 摧毁 50 个雕像

成就拿法 雕像远多于 50 个，绝对不用担心不够，第 9 关的豪宅和花园里面全都是，全都打碎吧，要说明的是，不是只有地面高大的那个是雕像，那种在桌面上摆着的半身像或头像也算是雕像，尽情地破坏吧。

There Goes The Neighborhood 50点

成就说明 毁掉全部的 AA 防空炮台

成就拿法 防空炮塔也不难找，地图上一旦出现了黑色圆点，那么炮台肯定就在那，有几个炮台是剧情中毁掉的，剩下的炮台毁坏方式是把炸药放置在炮台旁的控制装置上，有一个炮台需要用空中支援的定位导弹毁掉。

He Hates These Cans! 15点

成就说明 引爆 500 个爆炸物

成就拿法 爆炸物不只是汽油桶，包括敌人操作的机器一类的，都算爆炸物，汽油桶确实非常多，而且如果离开一个场景再回来的话，还会刷新出来，只要见了汽油桶就打，成就很容易解。

Sewer Rat 10点

成就说明 用过全部的地下道入口

成就拿法 毫无难度很无聊的成就，地下道中后期只要有连接 Sewer 的地图都可以去，就算不去的话后期也有让强制去的剧情，只要注意把所有入口都踩一遍即可。地下道的可贵之处在于，如果一个地图上落下了收集道具的话即使到了后期也可以回去补齐。

Eggman 15点

成就说明 收集 50 个陶瓷蛋

成就拿法 陶瓷蛋虽没有在地图上标出，但跟雕像一样也多于 50 个，很多都在角落里，只要收了 50 个即可。

Four Score and Seven 15点

成就说明 收集 1776 点智力点数

Star Spangled Superhero 50点

成就说明 收集 25000 点智力点数

成就拿法 智力点数就是流程中那种公文夹样式的文件，点数有多有少，而且杀敌人和 BOSS 也会获得一定的点数奖励。但是即使你很仔细的搜遍每一个角落的文件夹，通关之前也只能得到 21000 点左右。千万别着急，挑战模式也是给点数的，而且非常之多，所以通关后挑战模式打 5 关左右这个成就就已经解锁了，非常厚道。

挑战模式成就

Testing Waters 5点

成就说明 完成挑战模式 1 关

Window Shopper 15点

成就说明 解锁全部的挑战模式关卡

成就拿法 通关之后就解锁前 9 关，但只要任意完成 9 关中的任意一个挑战，最后一个挑战就会解锁。

Begin a Trend 15点

成就说明 挑战模式取得第一个金评价

Freedom on a Roll 35点

成就说明 挑战模式获得一半金评价

Tourist 25点

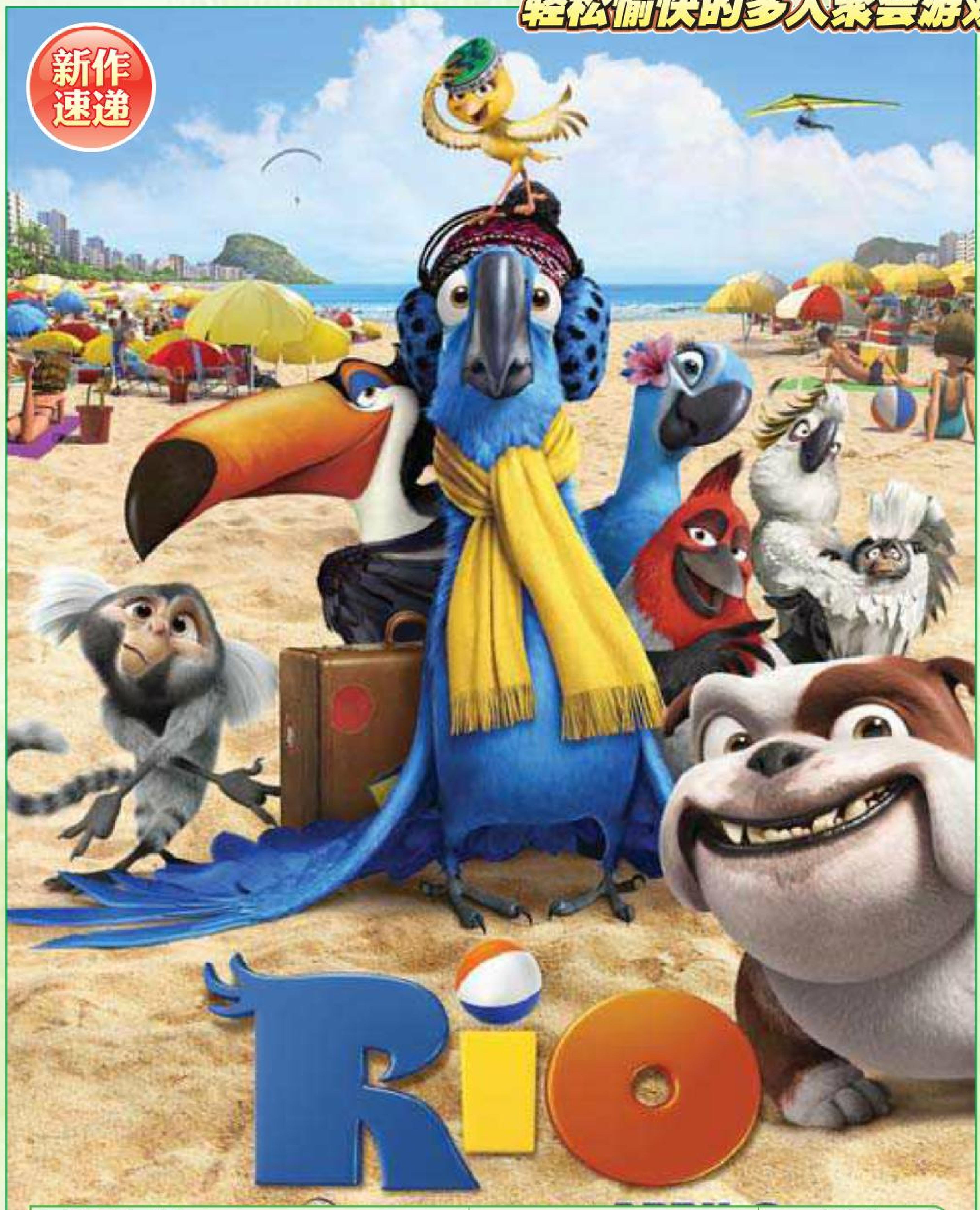
成就说明 完成全部挑战

Can't Stand Any Higher 50点

成就说明 全挑战模式获得金评价

成就拿法 这个游戏的挑战模式真的是弱得可以，除了第 8 关和第 10 关时间很紧有点难度以外，其余只要操作熟练都会非常轻松，金评价更是易如反掌。第 8 关和第 10 关如果觉得时间紧的话，完全可以先将游戏变成简单难度再来轻松取得金评价。

轻松愉快的多人聚会游戏



里约大冒险	THQ		益智
X360	Rio		美版
	2011年4月12日	1～4人	34.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

《里约大冒险》是“冰河世纪”的团队打造的3D动画电影，故事描述了一只鹦鹉在从美国去往巴西的途中寻找友谊、爱情和勇气的故事。这款游戏也是借电影的公映热潮打造的应景之作，游戏全部由各种同乐型的小游戏构成，适合多人同屏竞技娱乐，值得一提的是本作的音乐完全由欢快的拉丁舞曲构成，欢快而富有节奏感，与游戏内容也搭配得恰到好处。本作的成就可谓是非常容易，除了个别的稍费时间外，很多几乎在不知不觉中就解锁了，真不愧是又简单又好玩的成就神作！

成就数量	1000点/50个
难度	★★☆☆☆（注）
在线成就点数	无
全成就所需时间	10小时左右
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无

※有四手柄时★ –1

本作完全是小游戏的合集，共分为故事模式（STORY），派对模式（PARTY），嘉年华转轮（CARNAVAL WHEEL），花环游戏（GARLAND GALA），嘉年华游行（CARNAVAL DANCE）5个模式。名为5个模式，其实里面的小游戏关卡一共就那些种。下面简单解说一下各个模式。

故事模式

一共10大关，每关要完成3个小游戏；

派对模式

可以自由选关，共有4个模式，分为单人与合作两种玩法，每种玩法又有猜谜和普通两种变化；

嘉年华转轮

其实就是下注，一共12回合，外圈转轮选关，内圈选择下注大小，一共有3次选关后下注翻倍的机会，每关小游戏结束后结算分数，12回合结束后分数最高者获胜；

花环游戏

有3个等级，在10回合后将进入套圈的小游戏，圈的数量等于玩家在之前游戏中拿到的分数。在套圈游戏中分数高的人算胜出；

嘉年华游行

其实就是按照排名从高到低每回合加站在身后的猴子数量，第一名加4个，最后一名加1个，任何一个人的猴子数先达到20个时游戏结束。此模式分为两种玩法，区别在于CRAZY玩法中会有赌博的机会。

本游戏全成就要求玩家在所有模式中胜出，首先需要挑战的是故事模式，该模式直接相关的成就只有两个，即通关和全迷你游戏第一名通关。注意你不能用四手柄的方法来打故事模式，否则你拿不到全迷你游戏第一名的成就，不过三手柄、二手柄是可以的。

另外累计成就是在全模式共通的，因此打的时候要注意累计。其中最麻烦的累计成就就是用辣椒道具陷害100人、用闪电道具震晕100人、用黄色护盾道具摘晕50人以及跑动26英里，为加快全成就解除速度玩家从一开始就要注意累计。

故事模式相关成就

Happily Ever After 30点

成就说明 完成故事模式

Story Superstar 60点

成就说明 完成故事模式，全部小游戏都要获得第一名

故事模式全部小游戏拿第一名有难度，但故事模式有一个特点，是按照每一大关自动记录一次，没得第一只要中途退出就好了，重新选择继续游戏的话，会从这一大关重新开始而不是重头打，而且出现了你没自信的项目可以多退出读档，因为完全是随机的，很可能就把你不擅长的项目随机掉了，也可以在OPTION里选择EASY进行游戏，这样一来这个成就就毫无难度了。如果你还觉得打不过，可以开三手柄，专心收拾剩下的电脑即可。但注意你不能开四手柄，因为你至少要留一个电脑对手才能拿到这个成就。

其他模式相关成就

VS Veteran 20点

成就说明 赢一场对决战游戏

Team Player 20点

成就说明 赢一场团队战游戏

Quiz Champion 20点

成就说明 在对决猜谜游戏中获得第一名

Quiz Team Champions 20点

成就说明 在团队猜谜游戏中获得第一名

Wheel Winner 20点

成就说明 赢一场嘉年华转轮模式

Garland Gala Novice 20点

成就说明 在花环游戏达成Luiz的分数目标

Garland Gala Pro 20点

成就说明 在花环游戏达成Mauro的分数目标

Garland Gala Guru 20点

成就说明 在花环游戏达成Nigel的分数目标

Follow The Leader 20点

成就说明 赢一场嘉年华游行普通模式

Crazy Challenger 20点

成就说明 赢一场嘉年华游行疯狂模式

Star Spinner 30点

成就说明 在嘉年华转轮模式获得700分以上的成绩

Party Perfection 50点

成就说明 在派对模式把全部小游戏达成金评价

本游戏惟一限定难度的成就，就是最后的派对模式全部小游戏金评价，因为金评价意味着要在困难难度完成第一名成绩，其他时间全程开 EASY 难度无压力。很多小游戏的困难模式对手比较变态，经常会利用陷害道具把玩家搞得哭笑不得，除了熟练掌握游戏规律之外，需要点运气，如果想快速拿到这个成就，可以使用四手柄大法，因为 4 个手柄都接好后你只控制 1P 其他都不动那你肯定是稳赢的，毫无悬念。只是用四手柄大法直接过关时就不算评价的，但对策很简单：在保证你稳赢的情况下在过关前按任意一个手柄的 BACK 键，这样该手柄对应的角色就会变成电脑对手，就可以拿到金评价了，很无耻吧?

猜谜相关成就

Quiz Master 30点

成就说明 不答错一个问题赢得一场猜谜游戏胜利

Movie Mogul 20点

成就说明 答对游戏中全部有关电影的问题

Brazilian Brains 30点

成就说明 答对游戏中全部关于巴西的人文知识问题

猜谜是在派对模式里进行，每个小游戏结束后只有 2 道谜题，内容是有关于电影和巴西的人文地理方面的内容，需要一定的英语水平，不过不必担心，题目数量是有限的，而且第一次答不对会告诉你正确答案，下次还有可能碰到同样的，记住正确答案就好了，而且 2 道题也比较好蒙。另外本文最后会附有全部问题的答案，按问题首字母排列，因此无难度。

需要注意的是，本游戏的问题虽然不多，而且玩家未答对的问题会优先出现，但是如果玩家退出游戏后重新开始，那么所有问题又会复原。因此玩家要想以最快速度答完问题的话，就应该一直挑战猜谜游戏直到获得猜谜相关的全部成就。

累计成就

Beach Bum 10点

成就说明 完成全部的 Copacabana Beach 小游戏

Carnaval Spirit 10点

成就说明 完成全部的 Carnaval 小游戏

Gone Native 10点

成就说明 完成全部的 Rainforest 小游戏

High Flyer 10点

成就说明 完成全部的 Corcovado 小游戏

Grease Monkey 10点

成就说明 完成全部的 Luiz Garage 小游戏

Jailbird 10点

成就说明 完成全部的 Smuggler's Warehouse 小游戏

Market Trader 10点

成就说明 完成全部的 Fruit Market 小游戏

Rare Specimen 10点

成就说明 完成全部的Aviary小游戏

Snowplow 10点

成就说明 完成全部的 Moose Lake 小游戏

Urban Myth 10点

成就说明 完成全部的 Rio Streets 小游戏

Copacabana Champion 25点

成就说明 在全部的 Copacabana Beach 小游戏中获得第一名

Carnaval King 25点

成就说明 在全部的 Carnaval 小游戏中获得第一名

Forest Fanatic 25点

成就说明 在全部的 Rainforest 小游戏中获得第一名

Corcovado Captain 25点

成就说明 在全部的 Corcovado 小游戏中获得第一名

Garage Guru 25点

成就说明 在全部的 Luiz Garage 小游戏中获得第一名

Warehouse Winner 25点

成就说明 在全部的 Smuggler's Warehouse 小游戏中获得第一名

Market Mentor 25点

成就说明 在全部的 Fruit Market 小游戏中获得第一名

Aviary Ace 25点

成就说明 在全部的 Aviary 小游戏中获得第一名

Moose Lake Master 25点

成就说明 在全部的 Moose Lake 小游戏中获得第一名

Street Star 25点

成就说明 在全部的 Rio Streets 小游戏中获得第一名

A Good Start 5点

成就说明 在总共 10 场小游戏中获得第一名

Born Winner 10点

成就说明 在总共 100 场小游戏中获得第一名

Untouchable 30点

成就说明 在总共 200 场小游戏中获得第一名

以上累计成就不限模式，不限难度，可以用四手柄大法。200 场小游戏拿第一名还是比较花时间的，不过鉴于本游戏还有更花时间的特殊累计型成就，因此不是问题。要想快速解的话不要一次只打一个小游戏，要把几个可以速刷的小游戏连起来打，这样省去了 N 次读盘和过关结算，效率提高。

特殊累计型成就

Collectathon 15点

成就说明 收集 1000 个道具

成就拿法 就是场景中那些水果，随便打几关就够数了，毫无难度。

Fancy Dress 5点

成就说明 用过全部的角色

Lost In The Rhythm 15点

成就说明 在强制跳舞状态下累计移动 50m

成就拿法 对手吃下音符道具后，玩家会陷入强制跳舞状态，此状态下移动速度暴慢。累计移动 50m 即可，不难。

Super Powers 10点

成就说明 收集过全部的能力道具

成就拿法 能力道具就是小游戏中那些加分或者陷害道具，全部吃过就能解此成就。

Mega Multiplier 10点

成就说明 把游戏分数倍率升到 3 倍以上

成就拿法 分数倍率要求是连击，最容易升连击的是打烟花的关卡，瞄准再摁就可以了，无难度。

Chilli Crasher 10点

成就说明 对100个人使用辣椒道具

成就拿法 这个成就是所有道具成就中最简单的，因为辣椒的持续时间很长，时限内可以弄晕全部对手 2 次，也就是只要吃到辣椒一次就可以完成 6 个人，所以无难度，只要找满地出水果的小游戏完成就行了。

Super Shocker 15点

成就说明 对100个人使用过雷电道

成就拿法 同样比较费时，跟辣椒不同的是，这个道具是一次性的，也就是一个道具只能同时弄晕 3 个人，所以至少要吃过 34 个雷电才能完成。而且在淘汰赛制的小游戏里，如果有人被淘汰，雷电就只作用于场内的剩余对手，这样雷电的效率很难最大化，总之慢慢刷吧，推荐小游戏 Watermelon Dash。

Bullyguard 50点

成就说明 用黄色护盾道具弄晕总计 50 个人

成就拿法 更耗时的成就。一个黄色护盾只能撞晕一个对手，至少 50 次才能完成，而且护盾道具在游戏中出现率较低，只能靠耐心刷了，没有捷径可走，推荐小游戏 Crate Drop 和 Watermelon Dash，运气好每轮可以出 2 个护盾，也有不出的可能。

Multiplayer Master 5点

成就说明 对 3 个真人玩家胜出一场

Marathon Session 30点

成就说明 累计跑动 26m

成就拿法 这是本游戏最耗时的成就。成就要求是跑动，吃不吃加速鞋子都可以，但纯飞行的关卡不算。这个成就相当之费时，不过对策也很简单。开四手柄选择派对模式中第三排第一个迷你游戏：泥巴大战。这个迷你游戏的特点是时间无限，之后找条橡皮筋把摇杆固定一个方向，你就可以爱干啥干啥去了。鉴于手柄长时间不动会断电，建议玩家用有线手柄控制 1P，另一个有线手柄控制 2P，开场后先把用无线手柄的 3P、4P 打出场外并调回电脑对手，之后留下 1P 和 2P 挂机即可。如果不是有本成就的存在，本作的全成就时间必定在 10 小时以下。

全问题答案

以下问题以首字母为序排列，答案仅列出正确选项。

问：Although he doesn't like flying, Blu likes to do which one of the following?

skateboard

问：Blu and Jewel are first introduced to each other in which place?

aviary

问：Blu and Jewel are stolen from the conservation center by which bird smuggler?

Fernando

问：Blu and Jewel befriend Luiz as they try to escape the evil bird smugglers. What type of dog is he?

bulldog

问：Brazil borders all countries in South America apart from which two?

Chile and Ecuador

问：Brazil can be found in which continent?

South America

问：Brazil is most famous for its success at which sport?

soccer

问：Brazil is most famous for which type of dance?

samba

问：Brazil is the only country in South America to speak which language?

Portuguese

问：Brazil is well known for the production of what drink?

coffee

问：Do you know how far it is from Moose Lake to Rio de Janeiro?

5699 miles

问：Edson Arantes do Nascimento is better known as?

Pele

问：How to Nigel and Marcel make their money?

smuggling rare birds

问：In the movie Blu and Jewel are what type of bird?

Blue Spix's Macaw

问：In the movie Nigel is what type of bird?

cockatoo

问：In which year will Brazil host the next soccer World Cup?

2014

问：Linda comes from Moose Lake, Minnesota. Do you know which country Minnesota is in?

USA

问：Marmosets are what type of animal?

monkey

问：Rio de Janeiro is famous for what event that takes place every year?

Carnaval

问：Rio is often nicknamed what?

The Marvelous City

问：Rio lies on which ocean coastline?

Atlantic

问：Rio was founded roughly how many years ago?

450

问：The 2nd longest river in the world passes through Brazil. What is it?

The Amazon

问：The Amazon Basin is mostly covered by?

rainforest

问：The bird smuggler's hideout can be found where?

The Favelas

问：The capital of Brazil is?

Brasilia

问：The character of Nico is based on what type of bird?

canary

问：The character of Pedro is based on what type of bird?

cardinal

问：The colors of the Brazilian flag are?

blue, green, and yellow

问：The Corcovado mountain in Rio de Janeiro is famous for its statue of?

Jesus

问：The famous beach in Rio de Janeiro is called?

Copacabana

问：The largest city in Brazil is?

Sao Paolo

问：The largest country in South America is?

Brazil

问：The national dish of Brazil is?

Feijoada

问：The official currency of Brazil is?

The Real

问：The Olympic games will be held in Rio in which year?

2016

问：The population of Brazil is?

191million

问：The security guard at the conservation center is named?

Sylvio

问：The Spix's Macaw is which type of bird?

parrot

问：Toucan birds are easily identified by which part of their body?

beak

问：Tulio comes from Rio de Janeiro, but do you know what his job is?

Doctor of Ornithology

问：Unlike most of his feathered friends, Blu doesn't like to do what?

fly

问：Until the 18th century Rio was occasionally invaded by who?

pirates

问：What do the bird smugglers use to stop Blu and Jewel from flying away?

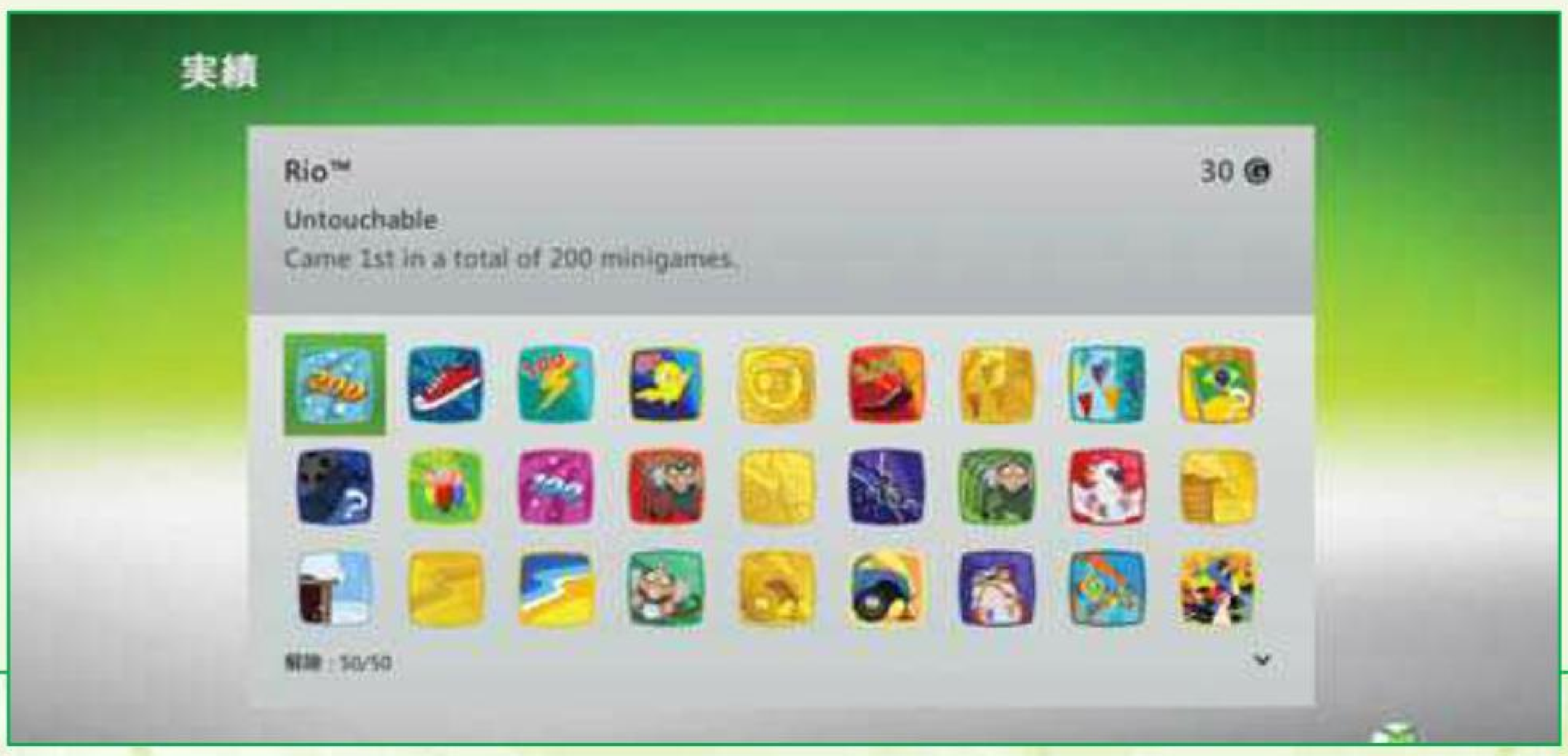
chains

问：What does 'Rio de Janeiro' mean in English?

River of January

问：Who does Nigel bully into hunting down Blu and Jewel for him?

marmosets



乐高 星球大战Ⅲ 克隆人的战争	LucasArts	动作
X360 LEGO Star War III：The Clone Wars		美版
2011年3月22日	1～2人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

“《乐高》系列”一直以轻松和富有乐趣的游戏方式闻名，一般都是名电影的改编，但丝毫不落俗套，本作更是在次世代主机上做出了有史以来最强的画面，光影和声音效果都十分到位，本作的收集要素十分多，更是让任何一个收集控欲罢不能。关于本作的成就，最大难点在于收集的部分，而成就点数也是一边倒全部集中到了收集的部分，关卡过关只是象征性的每关10点分数，多数的收集要素都很巧妙，所以最重要的就是要有耐心和多思考，下面就为大家解析这款游戏的成就。

成就数量	1000点/48个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	25～35小时
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	有
有无成就BUG	有

本作游戏内容分3个部分，第一部分也就是游戏的故事模式，全部都是关卡式，正篇加隐藏关卡共22关，先通关，通关之后就可以选择自由模式，可以选用在故事模式里没有的角色来解开机关取得收集要素。第二个部分就是星球争夺战，也就是阵地战，本作的即时战略模式，目标会很明确的在屏幕显示。第三个部分就是每个星球都会有飞行射击的小任务，在敌我母舰中央的太空射击包裹着金色积木的透明光球就可以接到任务，在限定时间内射击够一定分数就算任务成功。全部收集要素也都包含在这3个部分之中。

本作会有成就BUG，故事模式过关时长过长就会导致过关成就没有解锁，解决这个BUG的办法就是在故事模式再打一遍这个关卡就可以解锁，也可以退出游戏重新进入再打该关卡也会解锁，并不是很严重的问题。

剧情成就

This is just the beginning! 10点
成就说明 完成Geonosian Arena关卡

That's no moon 10点
成就说明 完成Battle of Geonosis关卡

Me'sa rescued you 10点
成就说明 完成Gungan General关卡

Are all Jedi so reckless? 10点
成就说明 完成Jedi Crash关卡

There goes my promotion 10点
成就说明 完成Defenders of Peace关卡

Tank'n'Spank 10点
成就说明 完成Weapons Factory关卡

Another bug hunt 10点
成就说明 完成Legacy of Terror关卡

The pleasure is all mine my dear 10点
成就说明 完成The Hidden Enemy关卡

Okay clankers, suck lasers! 10点
成就说明 完成Ambush关卡

Oops. What happened? 10点
成就说明 完成Blue Shadow Virus关卡

You can have my ship! 10点
成就说明 完成Storm Over Ryloth关卡

Time to take the capital 10点
成就说明 完成Innocents of Ryloth关卡

Liberation! 10点
成就说明 完成Liberty on Ryloth关卡

Follow me, boys! 10点
成就说明 完成Duel of the Droids关卡

Torpedoes away! 10点
成就说明 完成Shadow of Malevolence关卡

Abandon ship! 10点
成就说明 完成Destroy Malevolence关卡

R6 take me home 10点
成就说明 完成Lair of Grievous关卡

Not so tough now are ya Sparky? 10点
成就说明 完成Rookies关卡

We live to fight another day 10点
成就说明 完成Grievous Intrigue关卡

Zillo Tolerance 10点
成就说明 完成Zillo Beast关卡

What a Rotta! 10点

成就说明 完成 Castle of Doom 关卡

成就拿法 本关在敌母舰右侧电梯通向的控制室里可看到。

Sure, as long as I get paid 10点

成就说明 完成 Hostage Crisis 关卡

成就拿法 本关需先在敌母舰购买任意一个赏金猎手，在左侧解锁认证机关开门后的猎手大厅可看到此关卡。

以上全部为剧情关卡成就，全关卡通过即可全部解锁，全关卡通过即可解锁部分角色，开启每关自由模式。

特殊要求成就

Finders Keepers 10点

成就说明 阵地战中利用 20 个以上敌兵器

Great shot kid 10点

成就说明 用一发能量球摧毁一个建筑

It ain't like dusting crops boy 10点

成就说明 上旋，倒飞，螺旋 3 种动作，各做 5 次

成就拿法 任意飞行关卡或在敌我母舰间的太空，控制飞行器向前双推摇杆为上旋，向后双推为倒飞，左右双推为螺旋，全部做齐 5 次解锁。

Blending in 10点

成就说明 关卡 Hostage Crisis 全员都带上敌兵掉下的头盔（故事模式）

They'll never see us coming 20点

成就说明 在街机对战模式胜利 3 次

成就拿法 这个成就的前提是必须具备双手柄，没有的话就悲剧了。登入 2P 后，进对战模式，1P 不用动，直接用 2P 炸掉自己的大本营，3 次就可轻松获得此成就。

Attack of the clones! 10点

成就说明 调动总计 500 个克隆人士兵

成就拿法 在任意阵地战关卡，只要多造兵营，过一会就会自动解锁该成就。

Land-o Calrissian 10点

成就说明 在任意飞行关卡用 Lando Calrissian 着陆飞行器

成就拿法 先要解锁 Lando Calrissian 的全部迷你部件，只要把 Shadow of Malevolence 里面 10 个迷你部件收齐就可以到实验室购买了，选飞行关卡让他出战，着陆任意停机坪可解锁。

Got a bad feeling about this 10点

成就说明 在无形之手着陆

成就拿法 在母舰下层的机库购买任意飞行器起飞着陆至敌人母舰。

Field commander 10点

成就说明 利用广播指令功能发出指令 50 次

成就拿法 用克隆指挥官 B 键发出指令的特殊技能 50 次，可以在任何一个阵地战关卡发出指令，然后接换成队友再切换回来再此下达指令，如此反复 50 次即可。

The Force is with you 10点

成就说明 一次不死过任意一关（开启无敌作弊码无效）

成就拿法 这个成就算是除了收集类成就之外最难的了，玩家只有 4 格血，很难保证一次不死，而且不仅是玩家角色自身，不管乘坐任何载具，载具被毁也算是死过的。推荐关卡 Battle of Geonosis，因为本关一开始就能乘坐防御超强的 6 足机械，无视炮击，所以一开战就立刻抢一个己方的 6 足，直接摧毁目标不要贪分即可。

We really did say no prisoners 10点

成就说明 用克隆人重机枪兵消灭 100 个 Droids

成就拿法 关卡 Rookies 后期有重机枪兵单独面对大量敌机器人的场面可轻松解锁。

UH OH! 20点

成就说明 用原力控制一个超级战斗机器人摧毁另外 50 个机器人

成就拿法 超级战斗机器人其实就是那种比较难砍的无头机器人，用原力可以让他向敌人自己人攻击，推荐关卡 Grievous Intrigue，不破坏机关就会无限出兵的关卡最适合完成该成就。

Goldie Blocks 10点

成就说明 用过热的方法摧毁 50 个乐高砖块

成就拿法 乐高砖块其实就是关卡中那种金色的需要用重机枪持续射击才会过热爆炸的砖块，累计打爆 50 个自动解锁。

Twice the pride, double the fall 10点

成就说明 用 Dooku 击败 Anakin

成就拿法 只要在敌母舰购买 Count Dooku 后，回己方母舰击倒 Skywalker 就可解锁。

Saberang Master 10点

成就说明 使用尤达大师一次光剑锁定并投掷 5 个敌人

收集成就

Jedi Master 70点

成就说明 全关卡达成真绝地武士（仅限单人模式）

成就拿法 只要每关达到一定分数就可以达成真绝地武士称号，全关卡达成解锁该成就。

The dark side I sense in you 50点

成就说明 在坚毅号上释放所有反派（仅限单人模式）

成就拿法 母舰上一共有 6 个单人监狱，全关卡完成就会有敌人的 4 个 BOSS 会出现在前 4 间监狱里，后两间只要游戏的完成度达到一定程度就会出现，这 6 个监狱敌人要想释放需要开启监狱门的机关，多数机关都需要在敌母舰购买反派角色后才能开启。

Cheat! 70点

成就说明 收集所有的红色积木（仅限单人模式）

成就拿法 这是本作最需要大量分数的成就，但是相反也是最容易得到的成就，因为只要输入密码就可以无需购买直接解锁对应的红色积木，全部输入后更是可以直接解锁该成就，拿到全部红色积木更是可以让全成就变得容易很多，全密码会为大家单独说明。

Admiral of the fleet 20点

成就说明 所有星球控制权归属共和国（仅限单人模式）

成就拿法 在己方母舰的机械制造所，购买任何一个武装载具就可以炸开被障碍挡住的控制台，之后就可以解锁星球争夺战模式，在此模式占领全部敌方星球就可以解锁该成就。

Viceroy of the fleet 30点

成就说明 所有星球控制权归属 CIS（仅限单人模式）

成就拿法 在敌方母舰机械制造所，请参照上一个成就取得方法

Isn't negotiation the Jedi way? 20点

成就说明 完成所有赏金任务（仅限单人模式）

成就拿法 参照 22 号成就解开猎手大厅后，在控制台右边可接到赏金任务，任务目标就是限定时间在指定区域找寻目标人物，找到即可过关，共 16 关，此类任务只能用赏金猎手和机器人，需要多搜索一下角落，建议带着开启自动照亮的红积木。

A presence I've not felt since 70点

成就说明 收集所有的迷你配件（仅限单人模式）

成就拿法 迷你配件每一关都会有 10 个，所以全关卡一共有 220 个，这个成就也就成为了游戏最耗时间的成就，本成就也直接关系着金色积木和角色的成就解锁，要想完成这个成就必须具备全迷你配件指向的红积木，即使有了这个红积木，有些迷你配件的位置还是很匪夷所思，让人大费脑筋，而且此任务必须在自由模式下才行，关卡会自动选定你需要解锁机关的全部角色。下面将给出几种类型机关的提示。

类型一：数量型，这种类型很常见就是在该区域内有这种相同的机关需要安好或打碎，每完成一个下面会有计数显示，全部数量都完成了，迷你配件就会自动出现；

类型二：寻找型，这也是比较多的，在提示的区域拉动机关或用某些特定角色才可以解锁，需要细心和耐性；

类型三：秩序型，在某些关卡，需要按照提示把机关按照要求的顺序摆放，放错顺序哪怕差一点也是不行的；

类型四：竞速型，只限于有大场面的关卡，开启机关后，地面上会出现按钮和提示灯，乘坐载具用最快速度按提示灯的方向开过每一个按钮就会得到该迷你配件；

类型五：灭敌型，限于阵地战关卡，会有用赏金猎手开启机关后限定时间杀敌的任务，也有炸毁敌人兵器够一定数量出现的。

按照这几种类型的提示多想一下就能完成这个成就。

Jango's army! 50点

成就说明 解锁 / 购买 所有的“克隆”角色（仅限单人模式）

成就拿法 除了所有剧情能得到的角色之外，在母舰里经常会碰到一些可购买的新角色，同时每关凑齐 10 个迷你配件也会解锁一个角色，在实验室可以释放并购买该角色，因为金色积木的成就，所以完全不用担心会落下角色买不到。

Clanker collector 40点

成就说明 解锁 / 购买 所有的 “机器人” 角色（仅限单人模式）

成就拿法 参考上一个成就说明

Stealth wealth 70点

成就说明 收集所有的金色积木（仅限单人模式）

成就拿法 金色积木的收集来源于几个方面，下面一一作出说明。

一．全关卡每关一个，每关的迷你配件全部收齐得一个，每关得到真绝地武士称号得一个，也就是每关可以得 3 个；

二．星球争霸战模式每个星球敌我双方各打一次，每个星球可以获得 2 个；

三．在母舰间的太空可接到限时飞行射击小任务，每完成 1 个任务可获得一个。需要说明的是有一个星球的任务是直接看不到的，需要到敌舰机炮室射击冒烟的飞行器后解锁。

全部收集齐了 130 块金色积木就可解锁该成就。

Impressive, most impressive 100点

成就说明 游戏完成度 100%（仅限单人模式）

成就拿法 完成金色积木的收集，红色积木收集，购买了全部角色、飞行器、陆地载具，此时的完成度就已经 99.8%，此时回到己方母舰最下面有一堆金色积木的地方把它拼起来就会组装成隐藏的最后一个飞行器，此时解锁成就。

其实本作的收集成就比起大多数日式游戏来还是相当明确的，而且只要拿到了想拿的东西，中途存档退出都是可以的，可谓相当人性化，而且收集的过程中还能看到制作得很用心的游戏中的小游戏，这些可都是只通关一遍看不到的哦，总之是非常值得全成就的游戏。

红色积木全密码

3F5L56	完美防御
x1v4n2	敌人不主动攻击
gchp7s	速建
j46p7a	无敌
csd5na	迷你配件指向
b1d3w3	超级速度
yzphuv	分数 X2
43t5e5	分数 X4
sebhgr	分数 X6
byfsaq	分数 X8
n1ckr1	分数 X10
6mz5ch	分数积木自动吸引
2d7jns	生命自动回复
qd2c31	角色自动配置
bs828k	切割速度加快
c4es4r	光剑变为双光剑，光枪变为双枪
4gt3vq	自动照明
n3r01a	红色积木指向

海绵宝宝 诚实或正直		THQ	动作
X360	SpongeBob's Truth or Square		美版
	2009年10月26日	1人	34.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

《海绵宝宝》的大名应该是无人不知的吧？本作是X360上著名的成就神作，全成就基本无压力。笔者是2011年才玩到的，一上手就觉得游戏的画面出奇的好。不过俗话说得好，情人眼里出西施，成就犯眼里出神作，可能是笔者给了些印象分吧，哈哈。总之，本作是成就犯必玩的神作！

神作不解释！

成就数量	1000点/43个	
难度	★☆☆☆☆	
在线成就点数	无	
全成就所需时间	8小时左右	
最少通关次数	1次	
有无会错过的成就		无
有无不影响成就获得的秘技		无
有无成就BUG		有

本作实际上需要打两遍流程，因为大部分收集要素在一周目时不会开放，因此一周目索性不管收集，专心通关即可。通关之后继承一切东西，此时可以通过调查房间中央的画册来选关补完收集要素。除了BOSS战关卡，其他关卡都要重打一遍。总的来说没什么难度。不过本作有一个成就BUG，那就是在升级房间的时候如果不是一口气升完的，那么有可能出现BUG解不了全升级的成就。如果出现这个情况，那就只能删档重来，因此建议各位在赚够全部升级所需的16000元之间不要升级任何东西，在开始升级之前备分一下存档，以免发生杯具。

一周目相关成就

一周目过程中，玩家能够收集到部分原画，找到全部睡觉的派达星。不过不管如何玩家都要重新打一遍，因此建议各位一周目不要搞收集。因为收集过的东西不出现，有时反而影响大家正式收集时的效率。

Jellyfishing 10点
成就说明 打过第一关

Tea at the Treedome 10点
成就说明 打过第二关

No Weenies Allowed 10点
成就说明 打过第三关

Neptune's Spatula 10点
成就说明 打过第四关

Christmas Who? 10点
成就说明 打过第五关

Mermaidman Barnacleboy II 10点
成就说明 打过第六关

Just One Bite 10点
成就说明 打过第七关

Graveyard Shift 10点
成就说明 打过第八关

Karate Choppers 10点
成就说明 打过第九关

HAPPY SQUARED! 100点
成就说明 游戏通关

MuscleBob BuffPants 50点
成就说明 大力变身后连续杀死30个敌人

成就拿法 获得一个哑铃标志后海绵宝宝可以变成巨型海绵，此状态下不但威力大增，而且可以破坏石头，但受到伤害之后就会变回来。这个成就可以在第一关第一次吃到这个道具的屋子里刷，这里的敌人是无限出的，而且够笨，无伤刷30个无压力。

Too Good to be True 50点
成就说明 在未使用无敌道具的情况下不损命打过任意一关

成就拿法 毫无疑问此成就应该在第一关获得。只要跳跃时稍微注意一点，最后别吃那个无敌道具(也就是彩虹标志)，拿到该成就应该是无压力的。如果失手就删档重来好了，反正第一关。

Patchy's Roll Call 15点
成就说明 通关后完整看完STAFF

累计成就

Robotic Rage 25点
成就说明 累计干掉250个敌人，笔者第3关就达成了，无压力

Born to Be Wild 20点
成就说明 累计打掉1000个绿色箱子

Livin' Like Larry 25点
成就说明 累计打掉150个大箱子(即需要大力变身才能打碎的箱子)

Money Talks 20点
成就说明 累计收集1万枚金币

成就拿法 这个成就没有太好的办法，慢慢刷吧。注意因为有BUG的存在，所以一直存着不要用比较好。

A Life in a Day 50点
成就说明 获得99条命

成就拿法 注意是当前拥有99条命，而不是累计获得99个奖命道具。本作虽然简单，但是99条命的需求量太大，所以有点麻烦。不过大家即使是在某关BOSS处死了十几条命也不必惋惜，因为此游戏越到后来越容易容易奖命，特别是打死最终BOSS后能够一口气奖数十条命，而且关卡中的奖命道具也是可以反复刷的，因此绝无压力！

Home Sweet Pineapple 30点
成就说明 解锁所有的家具

成就拿法 这个成就就是那个BUG成就了。当你返回家中的时候就可以花钱升级，不过一定要一次升完，这需要16000块金币，通关一遍必然不够。可以升级的项目比较琐碎，要仔细检查每个地方会不会遗漏。注意升级前先备分存档，不然万一遇到BUG就……

Costume Party! 25点
成就说明 购买全部的服装

成就拿法 在家中大厅的衣柜里可以用金币购买所有的衣服。此成就建议放到最后来完成，当你搞定升级家具的成就之后，你身上的钱绝对够买齐全部服装。只要读取刚才备分的存档，买完之后就圆满了。

收集成就

Jellyfish Jam 10点
成就说明 完成第一关的挑战1

Naughty Nautical Neighbors 10点
成就说明 完成第一关的挑战2

Club SpongeBob 10点
成就说明 完成第二关的挑战1

Valentine's Day 10点
成就说明 完成第二关的挑战2

One Krab's Trash 10点
成就说明 完成第四关的挑战1

The Great Snail Race 10点
成就说明 完成第四关的挑战2

Squid Wood 10点
成就说明 完成第五关的挑战1

Survival of the Idiots 10点
成就说明 完成第五关的挑战2

Mermaidman & Barnacleboy IV 10点
成就说明 完成第六关的挑战1

Mermaidman & Barnacleboy 10点
成就说明 完成第六关的挑战2

Rise and Shine 10点
成就说明 完成第八关的挑战1

Wet Painters 10点
成就说明 完成第八关的挑战2

Nasty Patty 10点
成就说明 完成第九关的挑战1

Nature Pants 10点
成就说明 完成第九关的挑战2

SpongeBob HappyPants! 100点
成就说明 完成所有的挑战

Artist Unknown 25点
成就说明 解锁所有的设定图

Sleepy Time 50点
成就说明 找到所有睡觉的派达星

Last Sponge Standing 30点
成就说明 完成所有的生存挑战

以上成就即为游戏的全收集，分为挑战、生存挑战、原画、派达星这4 种，全部完成就算完美。如前所述，一周目是不可能全收集的，因此一周目时玩家完全不必执着于此。至于全收集指南，可以参见后面的附录。

特殊成就

Weenie Hut 30点
成就说明 给派达星喂一个热狗

成就拿法 这个成就最快可以在第3关解。只要解锁了厨房，并完成4个挑战任务，这样在厨房里找到一个热狗并按A调查即可。由于BUG的关系，推荐是解锁完全部家具之后再来解。

SpongeBob OldPants 10点
成就说明 看着海绵宝宝慢慢变老

成就拿法 这个成就很简单，找个没敌人的地方，放下手柄，静等海绵宝宝表演完毕即可。

Curse You!!! 50点
成就说明 用2P手柄抓起敌人摇晃，直到敌人身上掉出道具，重复50次

Walking Small 30点
成就说明 用2P手柄把100个金币转化成子弹

I Will Destroy All of You! 50点
成就说明 用2P手柄的射击功能干掉100个敌人

最后这3个成就，最早可以在第2关完成。第2关有一处需要玩家变身后同时转动3个机关来升起平台的地方。进入这里之前有一个台阶，站在这里是不会被敌人攻击的，而这里的敌人又是无限出现的，所以只要有耐心就可以在此一次性完成。简单的说，2P手柄的A为抓取，X可以把金币变为子弹，开枪是X和RT。没子弹了就用X键来转化，部分敌人要好几枪才能死，需要有耐心。敌人如果不刷新了，需要玩家下去引一下。在转开机关之前敌人是无限的，这点请各位放心。

全收集指南

以下全收集是以关卡流程顺序写的，大家可以按此顺序来查找。部分原画的编号是错乱的，这是因为游戏中的编号就是如此，并不是写错了出现顺序。每关的原画3均是完成生存挑战之后获得的，注意完成挑战后的奖励要拿到才算数，不要打完挑战就走了。BOSS战关卡无收集要素。

—— 第一关 ——

挑战1：解救第2批水母之后，前方会有多个有绿色机关的平台，你需要打开这些机关前进。其中在第2个有绿色机关的平台向右看，就会看到这个挑战。

派达星：同上，来到第4个有绿色机关的平台，往左边看，会看到一艘海盗船，跳上去。敲碎甲板上最大的一个独立的箱子，就会看到睡觉的派达星。

原画1：来到海盗船上之后不要乱敲箱子。利用箱子搭成的台阶跳上去，用水枪射粉红机关，在挑战1的位置处会出现一个水槽。回去吸满水喷水车，门就会打开，里面有原画1。

挑战2：拿到第一个大力变身道具的洞穴里，利用水母跳到一处高台上就会看到这个挑战。

原画2：同上，在离开这个洞穴之前，利用水母往出口右边的高台上跳，就会看到。

生存挑战/原画3：同上，离开这个洞穴之后，很快会看到粉红色的滑道，本关的生存挑战就在滑道旁边，完成之后就能拿到原画3。

—— 第二关 ——

挑战1：在需要大力变身同时转动3个机关的地方，发动机关后平台上升，往前进就会看到路边的挑战1。

原画1：同上，往右边看，空中悬浮着原画1。

原画2：在需要按动多个机关用铁拳砸坏房子的地方，砸坏全部房子之后转动新出现的机关往前走，在来到第二处铁拳的时候注意看身边的树根，你会看到原画2。

生存挑战/原画3：在利用旋风能力剿灭大片食人花的地方，成功之后会出现5UP奖励道具。稍微搜索一下这片场景，就能看到生存挑战，完成之后就能拿到原画3。

挑战2：同上，看到5UP也就看到了挑战2。

派达星：这关派达星的位置很隐蔽。拿到挑战2后往前跳一个平台，往回看就会看到粉红机关，用水枪击打它，飞机会把派达星空投过来。(汗)

—— 第四关 ——

挑战1：第2次坐船后下来，马上就能看到。

原画1：过了挑战1，跳上右边的平台，在一座房子后面。

生存挑战/原画3：可以说在必经之路上，不会错过。

派达星：在需要用喷水能力的区域，击碎一个大木箱，比较好找。

原画2：同上，这片区域比较大，仔细搜索。

挑战2：同上，离开这片区域后继续前进，可以说是在必经之路上，不会错过。

—— 第五关 ——

原画2：本关开始后就能立刻看到，利用炸弹敌人将其爆掉即可。

挑战1：继续前进需要用炸弹炸开冰墙前进，这里就有挑战1。

挑战2：继续前进会利用粘液伸缩前进，先别慌前进，这里有挑战2。

原画1、生存挑战/原画3、派达

星：用粘液伸缩前进后来到一个平台，仔细搜索，能找到如此多的隐藏要素。值得一挑的是这次的生存挑战开始有难度了，全灭敌人比纯躲要简单。

—— 第六关 ——

原画1：来到一处黑暗中左右移动的平台上，站在移动平台上就会看到原画1。

挑战1：来到一处有很多玻璃容器的地方，这里的大门会自动关上。挑战1就在这里。

生存挑战/原画3：同上，打开机关后利用出现的爆炸平台前进，在某个台阶上就会看到。

派达星：同上，完全跳过爆炸平台后注意看，某个带电的高台上有个独立的大箱子，里面就是派达星。

原画2：在满是食人花的区域附近，你会看到原画2。

挑战2：在需要大力变身加粘液伸缩前进的地方，来到最后需要同时转动三个机关的平台上，右边有大片需要大力变身打破的石块，里面是挑战2。

—— 第八关 ——

挑战1：一上来走到水边，就能发现。

挑战2：来到地上有食人花的地区，很快就会看到。

原画1、派达星：来到一个需要开

动机关放水后利用粘液伸缩前进的地方，这里的道路有两条岔路，分别通往原画1和派达星的位置，还是很好找的。

生存挑战/原画3：来到海盗船之后，全灭敌人，利用蓝色蹦床来到上面的平台，就会看到挑战。

原画2：经过铁拳和激光混合的区域后，你会用机关打开一扇门，在这个区域就有原画2。

—— 第九关 ——

原画1：来到一处地上有蓝色传送带的地方，全灭敌人转动机关，利用升起的平台前进。之后进入粉红滑道之前往右看，会看到原画1。

生存挑战/原画3：连续跳过河流上的木箱后，就会看到全游戏的最后一个生存挑战。

挑战1：继续前进，经过一连串弹跳后会在一个平台上看见。

派达星：全游戏最后一个派达星的位置很隐蔽。坐船的时候有4个粉红机关需要用水枪击打，船中途会因为遇敌而停两次，这个时候就是打机关的时候。先把敌人灭得只剩最后一个（最好是留下旋转兵），之后跳起用水枪打即可。第一次可以打一个机关，第二次可以打两个，船最后停下的时候是最后一个。4个机关全部打中之后，在船停下来的岸边会升起4个平台，跳上去就可以看到全游戏最后一个派达星。

挑战2：继续前进，会看到前方有很多喷泉，同时地上有一个旋转机关。最后一个挑战就在这里。

原画2：必经路上左边的高台，稍微留意一下就不会错过。

守卫者传奇	Warner Bros.	动作
X360 Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole		欧版
2010年10月15日	1人	49.99欧元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

《守卫者传奇》是去年华纳兄弟推出的奇幻动画电影，以猫头鹰为主角。玩法新颖，速度感十足，插画也很精美。不过与电影不同的是，本作可以选择4个主角，全成就就需要将四只猫头鹰各通关一次，因此至少四周目。好在流程不长，加起来也就十几小时。最好用的猫头鹰是左起第3个，推荐大家用它来拿所有金牌，英文不好的同学可以参看下面的流程要点。向下俯冲可提升速度，增加气槽，多用Y键冲刺攻击带入连招很不错，需要注意的是锁定时看到H字头的敌人就要习惯按X键攻击，其他敌人就全用Y。收集卷轴比较麻烦，好在只有25个。

成就数量	1000点/50个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	20小时
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无

毫无压力的四周目完美之旅

流程攻略+金牌心得

想全任务金牌，连招输入要稳定，可以更快达到10连火爪，速度更快还附带火属性持续伤害。一开始只能一直按X键，随着流程可慢慢解锁新招式，后期的LT+RT对没有护甲的敌人一击必杀。对一般的敌人用XXXY循环的连招即可，对有护甲的敌人则用Y破甲后再用连招，三层护甲的敌人要用YYBY的连招连破三层，秃鹫不怕Y攻击，所以连招中的Y全部用B代替。飞行任务金牌如果觉得不好拿，就要背版，熟悉线路后不难，值得注意的是正常飞是拿不到金牌的，要经常推右控杆的上方向来加速。流程关卡打完后还有附加任务，可在地图中自由飞行，接近小鸟后可进行挑战模式。挑战模式有四种玩法，“飞行模式”要在指定时间内到达终点，且不能漏过太多的圈；“生存模式”的金牌要在指定时间内消灭5批敌人；“救援模式”要在限定时间内救下三只被绑架的小猫头鹰；“破坏模式”则是在规定时间内破坏所有投石机。这些游戏方式在流程中均有出现，熟悉系统的话并不难。拿到金牌后小鸟是黄金色的，很容易分辨。

—— 序章 ——

标准教学关，跟着做就行。

—— 第一章 ——

第1关

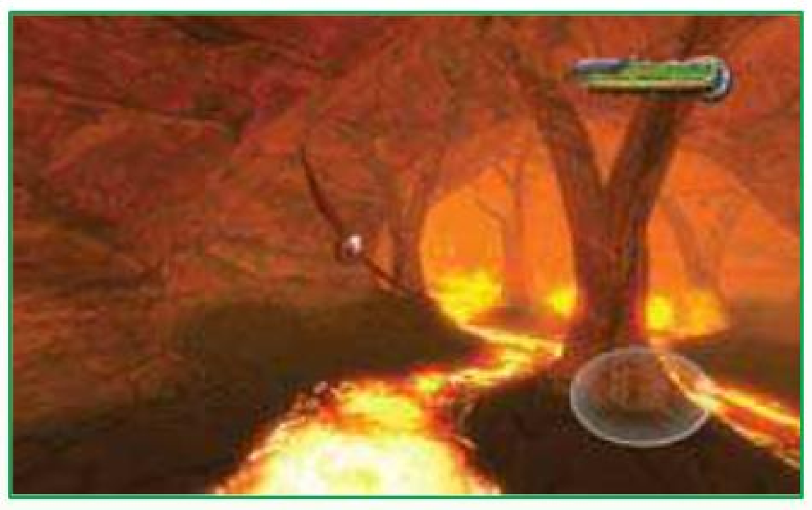
开头击倒所有蝙蝠，之后追着逃跑者到另一个地方再清屏。追逃跑者时可以加速催它跑快些，4分钟过关就是金牌。

第2关

跟着同伴到达目的地后捉起燃烧物破坏指定石像后清屏，一共3处，最后到达最终地清屏过关。破坏指定石像就可以了，不用和杂兵纠缠，金牌标准8分30秒。

第3关

救小猫头鹰，先跟踪指定敌人，利用俯冲加气槽后加速，尽快接近，之后尽量走有金币的地方，有气槽后加速锁定按A键实施救援，之后要返回老巢，路上用右摇杆回避敌人的攻击。重复3次，最后清屏，金牌标准6分30秒。



第4关

开头先用中间2个燃烧物破坏8处老巢，最后清屏。每个老巢要扔2下，3分30秒通过就是金牌。

第5关

BOSS战，这个BOSS普通攻击无效，必须扔燃烧物才能对付它，BOSS和杂兵冲过来就推右摇杆左或右回避，杂兵可无视，专心对付BOSS即可。不死通过就是金牌。

—— 第二章 ——

第1关

先跟踪敌军，注意LT是减速，不能太近也不能太远。到达目的地后清屏，这里会首次出现需要先按Y破甲的武装鸟。把牢笼破坏后，什么都不用理直接飞到目的地过关。这一关略有难度，主要是前期追踪部分比较麻烦，不过2周目下来都熟悉地形了，整体不难。7分钟完成就是金牌。

第2关

一开始还是清屏，之后老家被雷劈着火了。一共要护送三批，开始先护送一个人，之后两批都是护送两人。本关金牌有一定难度，保持10连火爪可以有效快速清屏，另外还可以在有气槽时多利用RB让僚机去杀敌，令敌人没有攻击的机会。金牌需要全员生存。

第3关

点燃火炬照出道路，每点燃2个火炬就增加2名敌人，开头可以清一清，避免后面积累太多，后期就火速避过敌人只顾点火OK了。6分钟完成就金牌。

第4关

树林起火，集体救火，需要保护好6个同伴，一共3处。这是惟一一个有难度的金牌，鬼子有6批，同伴被打两三下就挂了。多用僚机可以减少我方被攻击的可能，另外，笔者还找到一个很好的方法，就是每次打剩最后一名敌人后就跟它周旋，直到灭火为止，这样可以少打3批。全员生存就是金牌。

第5关

先清理投石机，敌人可以无视，清理完投石机才开始清屏，之后会有3

个全装甲鸟。开头不跟敌军纠缠可以省出不少时间，9分钟通过就是金牌。

第三章

第1关

飞行关卡，要注意的是后期的圈会动的，有部分连接比较密，漏圈太多就会直接GAME OVER。一周目熟悉地形，之后便轻车路熟了。3分钟过关就是金牌。

第2关

先追一个敌人，追到目的地后清

屏。追敌人时可以加速催它跑快些，以节省时间，8分钟通过就是金牌。

第3关

追击敌军，首先清除目标附近的敌人，H字头的敌人不能用Y攻击，但怕火爪，保持连击是关键。瞄准时看清名字，最后打倒目标对象，一共3处。金牌是8分30秒。

第4关

首先清屏，之后要破坏3处神秘力量之石，敌人和投石机可以无视，通通用摇右摇杆回避。集中攻击主要对象，6分钟金牌实在太简单了。

第5关

BOSS战，这个BOSS不能用Y攻击，开头可以打它几下，之后BOSS会召唤3个同伴组成保护罩，就只有击落它的手下再攻击它了。金牌与时间无关，只要不死就OK了，后期BOSS不会召唤保护罩了，随便虐。

最终章

第1关

低空高速飞行到目的地后一开始当然是清除保护阵，之后清屏就OK了。5分钟通过就是金牌。

第2关

走到目的地清投石机，再清屏。之后追到另一个目的地不理杂兵只顾清除投石机就可以了。注意后期有几个投石机要扔3下。7分30秒通过金牌。

第3关

破坏周围4处神秘之石后，再破坏中间那块，就这么简单。杂兵都是路人，避一避让就可以了。4分30秒金牌没难度。

第4关

个人最喜欢的一关，很有探索秘境的感觉。一直飞行到目的地，途中有2场战斗，都没什么难度。7分钟过关就是金牌。

第5关

来到敌人老巢当然先来个大扫除，投燃烧物破坏所有的设施后最终BOSS现身，可不理杂兵，专心破坏。与BOSS追逐战时路上记得拿起燃烧物，可以打掉BOSS的3层护甲。来到最终决战之地后单挑，击倒最终BOSS后飞出去的场景太美了。最终BOSS十分简单，连续使用YXXXB的连技可以活活屈死，保险一点的话YB循环使用也可以。不死通关就金牌入手。

A Bird in the Hand 5点

成就说明 购买护甲

成就拿法 随着故事进程会放出新护甲，这时可以退出界面选第2项购买新护甲，每种护甲有不同能力的加成。

Victory 5点

成就说明 完成第一个任务

Feeling Shattered 5点

成就说明 打破敌人的护甲

成就拿法 中期后出现的敌人都有护甲，按LB锁定后Y键冲击破坏护甲，经常会用到。

Top Speed 5点

成就说明 达到最高速度

成就拿法 从高处往下俯冲时可以到达最高速度，自然解锁。

That Was Close! 10点

成就说明 避免碰撞

成就拿法 快与敌人撞上时推右摇杆左或右避开，自然解锁。

Do a Barrel Roll! 5点

成就说明 做一个翻滚动作

成就拿法 飞到一定速度推一下右摇杆左或右会做出翻滚动作。

Team Attack 10点

成就说明 使用一次团队攻击

成就拿法 在右上角显示小鸟图标绿色时按LB锁定后再按一下RB，会让同伴发动攻击。僚机攻击后自己再攻击一次同一目标即可。

Upgrade Your Flight 5点

成就说明 解锁新的招式

成就拿法 随着游戏进度会解锁不同招式。

Make some noise 5点

成就说明 叫108次

成就拿法 没事就按按A键，叫108次后解锁。

Tyto is Righto 10点

成就说明 完成森林王国

Kuneer or Kufaar 10点

成就说明 完成沙漠

Defeat the Hagsfiend Queen 10点

成就说明 打败女王

成就拿法 以上三个为剧情成就。

Owls of Derisive Laughter 10点

成就说明 完成任意任务在4分钟以内

成就拿法 全成就要玩4周目，基本上肯定有关卡可在4分钟内完成。

O Rly? 5点

成就说明 完成任务后选择重来一次

That's Got to Hurt 10点

成就说明 成功使用一次必杀技

成就拿法 必杀技的使用方式有限制，玩家不能在敌人上面，当敌人头上出现LT+RT提示后按下相应的键就会使出类似“饭纲落”的必杀技，注意快到地面时再按一下LT+RT，不然就同归于尽了。

Ready For Battle 5点

成就说明 完成教学

C-C-Combo Breaker 5点

成就说明 使出连技

成就拿法 在用X攻击时，在标识变为红色时再按X、Y或B可以形成连技。

Counter Culture 10点

成就说明 成功反击敌人

成就拿法 当敌人冲过来会有QTE提示，按对就能反击。

Take That, You Fiend 10点

成就说明 回避火石

成就拿法 过程中自然解锁

Great Shot 10点

成就说明 使用燃烧物打倒一名敌人

成就拿法 在可以用燃烧石的关卡留意一下。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

The Journey 25点

成就说明 任意一个猫头鹰累计飞行100公里

Silver Lining 25点

成就说明 所有任务取得银牌

成就拿法 我们的最终目标是全金牌，这个相当于白送的。

Light 'em up 10点

成就说明 火炬没吹灭一次

成就拿法 在点燃火炬关卡中，只要别乱飞，不和敌军纠缠，保持连续点火就可以了。在挑战金牌过程中自然取得。

Make a Splash 10点

成就说明 往水里扔一个敌人

成就拿法 在有水的任务，按LB锁定后按圈把它扔入水里就可以了。

Fly Safe 10点

成就说明 在关卡An Ally in the Sand中不碰到沙风暴

成就拿法 这个是指追逃跑者时出现的沙风暴，只要小心不碰它们就可以了。

Owlage 20点

成就说明 对20个敌人使用螺旋攻击

成就拿法 右摇杆推前后的冲刺，前半程的旋转是有攻击力的，有这一招撞击敌人20次即可。

Gliding with Style 20点

成就说明 完成一个任务没失去过护甲

成就拿法 只要小心不要乱撞，可自然解锁。

Vanquish The Evil 50点

成就说明 故事模式通关

Seven In One Blow 20点

成就说明 不被击中连续打倒7个敌人

成就拿法 流程还没解到的话可以在挑战模式的生存关卡解，积累保持10连火爪很简单。

No Flies On Shard 20点

成就说明 完成任意任务不死

Fashionable Owl 15点

成就说明 购入4个不同的护甲

Free Flight 20点

成就说明 完成所有飞行任务金牌

成就拿法 在攻略全金牌的过程中自然取得。

Dodge'ems 20点

成就说明 完成关卡Pure Retaliation时不被投石机打到。

成就拿法 投石机的准头很差，四周目下来一般可自然解锁。

Love The Smell 20点

成就说明 破坏20个投石机

Boss Rush 20点

成就说明 不死打败任意BOSS

成就拿法 在攻略金牌的过程中自然取得。

Put the Win in Wingman 20点

成就说明 使用僚机20次

Passive Aggressive 20点

成就说明 只用僚机完成一个任务

成就拿法 初期关卡比较容易完成，多用俯冲和QTE加气槽，然后让僚机清理所有的敌人即可。

Lucky Number 20点

成就说明 达成15连击

成就拿法 在敌人多的地方很容易实现，注意火爪状态连技的节奏会变快。

No Witnesses 20点

成就说明 在任务中干掉所有的敌人

成就拿法 故事流程很多要求清屏的任务，可自然解锁。

As the Crow Flies 20点

成就说明 击败20个乌鸦

New Game + 30点

成就说明 通关后新开存档

成就拿法 由于有个成就要求4只猫头鹰都通关，所以只要注意不要覆盖之前的存档就可以了，不放心可以先备份记录。

See a Penny 50点

成就说明 获得金币4200个

成就拿法 完成全金牌后就有3000个以上了，之后推荐第三个地图森林王国的生存挑战中刷钱，5分钟可赚300个。

Max Power 30点

成就说明 购买最后一件护甲

Fly like the Wind 30点

成就说明 穿过50次气流

成就拿法 自然解锁，穿过气流可以加速。

Art Appreciation 30点

成就说明 找齐所有的卷轴。

成就拿法 游戏中一共有25个卷轴，每关5个，只能在特别关卡中寻找，可以按BACK查看拿了多少个。由于场地很大，地图上也没有东南西北等坐标，惟一可以依赖就只有左下角的雷达。靠近卷轴时雷达会变成红色，越接近颜色慢慢由红变绿。就算有视频攻略，自己还是要好好找一下的，好在数量不多。具体可参见本期光盘的附赠内容。

Gold, Shard, Gold! 75点

成就说明 故事模式全金牌达成

成就拿法 任意一个猫头鹰就可以了，也就是说三只可以随便玩，一只发力即可。推荐左起第3只猫头鹰。

Bonus Gold 50点

成就说明 挑战模式全金牌达成

成就拿法 任意一个猫头鹰就可以了，每关通过后会开通最后的特别关卡，里面有三四个小任务，靠近小鸟后按A挑战。注意教学关也有挑战。整体难度中下，心得参考上面的攻略。

Boy Are My Arms Tired 50点

成就说明 任意一个猫头鹰累计飞行200公里

成就拿法 通关前可以自然取得。

Birds of a Different Feather 50点

成就说明 4个猫头鹰通关

成就拿法 游戏的存档槽有4个，分别存档一只猫头鹰，小心别按太快覆盖了，有3只不需要玩特别关卡也不要求金牌，可节省时间。

Sold Out 50点

成就说明 任意一个猫头鹰买齐所有护甲

型可塑		Ubisoft	体育
X360	Your Shape Fitness Evolved		美版
	2010年11月4日	1～4人	49.99美元
	Kinect专用		对应玩家年龄：全年龄

虽然没有确切的数据，但是《型可塑》绝对是华语地区卖得最好的Kinect 游戏。游戏先后推出了英、日、中三种语言的版本，以其华丽的界面、亲切的指引、详实的统计以及官网的联动征服了广大玩家的心。本作是不折不扣的成就神作，成就全部无难度，只是需要不少时间。当然有秘技可以让全成就的时间大幅缩短，不过个人建议玩家还是慢慢体验游戏的乐趣为妙。本人的亲身体验表明，本作的减肥效果绝无虚假。边健身边拿成就是一件多么美妙的事情啊！

健身拿成就，如此好事哪里找！

成就数量	1000+45 点 /33+3 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	15 点 /3 个
全成就所需时间	12 小时起
最少通关次数	无通关设定
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	无

本作虽然成就极其简单，但是有几点玩家需要注意。本作初始成就为1000 点，通过 DLC 会追加 45 点。不过繁体中文版没有 DLC，但成就上限依然是 1045 点，因此如果你只有繁体中文版的话，那么你将无法取得全成就。解决的方法就是再玩美版（或欧版），美版（或欧版）和繁体中文版成就共通，但美版可以正常使用DLC，因此全成就无压力。本作另有日文版，且成就与繁体中文版 / 美版 / 欧版分开计算，但成就设置略有不同，全部变成离线成就。

累计成就

卡路里分数100 20点
成就说明 累计燃烧 100 卡路里

卡路里分数200 20点
成就说明 累计燃烧 200 卡路里

卡路里分数300 20点
成就说明 累计燃烧 300 卡路里

卡路里分数400 20点
成就说明 累计燃烧 400 卡路里

卡路里分数500 20点
成就说明 累计燃烧 500 卡路里

卡路里分数600 20点
成就说明 累计燃烧 600 卡路里

卡路里分数700 20点
成就说明 累计燃烧 700 卡路里

卡路里分数800 20点
成就说明 累计燃烧 800 卡路里

卡路里分数900 20点
成就说明 累计燃烧 900 卡路里

卡路里分数1000 25点
成就说明 累计燃烧 1000 卡路里

卡路里分数1200 25点
成就说明 累计燃烧 1200 卡路里

卡路里分数1400 25点
成就说明 累计燃烧 1400 卡路里

卡路里分数1600 25点
成就说明 累计燃烧 1600 卡路里

卡路里分数1800 25点
成就说明 累计燃烧 1800 卡路里

卡路里分数2000 50点
成就说明 累计燃烧 2000 卡路里

卡路里分数3000 50点
成就说明 累计燃烧 3000 卡路里

卡路里分数4000 50点
成就说明 累计燃烧 4000 卡路里

卡路里分数5000 50点
成就说明 累计燃烧 5000 卡路里

卡路里分数6000 50点
成就说明 累计燃烧 6000 卡路里

卡路里分数7000 50点
成就说明 累计燃烧 7000 卡路里

卡路里分数8000 50点
成就说明 累计燃烧 8000 卡路里

卡路里分数9000 50点
成就说明 累计燃烧 9000 卡路里

卡路里分数10000 50点
成就说明 累计燃烧 10000 卡路里

以上成就全部为累计成就，非常简单，但比较耗时。如果想快速解除的话，有一条秘技，那就是在设定你个人资料时，把自己的体重调至最大。这样你运动时消耗的卡路里值会变得更多。不过这样的话还是很慢，如果想找到更快的办法，可以参见本文最后的说明，不过个人不推荐这种投机取巧的方法。

在线成就

在线上追踪进度 5点
成就说明 将你的设定档连接至官方网站

准备开始 5点
成就说明 将你的设定档连接至官方网站

成为社群的一分子 5点
成就说明 在官方网站上注册

本作的在线成就比较特殊，它并不要求你与人对战或比赛，只是要你连接到官方网站并参加一些项目即可。要想取得这三个在线成就，你首先需要拥有 UPLAY 账号，你可以直接在 Xbox LIVE 上注册，如果出现问题的话就请在 PC 上注册。网址为：http://uplay.uk.ubi.com/，或 http://uplay.us.ubi.com/。注意！你的 UPLAY 账号所在区域最好要和你欲关联的 Xbox LIVE 账号一致，比如日服就用日本，美服就用美国。

有了 UPLAY 账号之后，登入 Xbox LIVE，进入《型可塑》游戏，选择登入 UPLAY 账号，这样就把你的 UPLAY 账号和 Xbox LIVE 账号关联了。注意此步骤是不可逆的，因此要关联哪个账号可得想清楚喽。

登入之后，如不出意外，你现在可以在《型可塑》的官方网站上点击 YOUR SHAPE CENTER ACCESS 查看你的个人信息了。美国官网为 http://yourshapecenter.us.ubi.com，英国官网为 http://yourshapecenter.uk.ubi.com。 看到自己的资料之后，保持联网状态，随便完成一项运动或课程，即可解开“在线上追踪进度”。

之后在官网可以选择 CREATE A CHALLENGE NOW，此即为创建一项挑战。挑战内容随便填，但不能有项目不填，另外只能使用英文，至于内容随意。完成之后在游戏里你会看到你创造的挑战显示于左边。这时随便完成一项运动或课程之后，就能解开“准备开始”。

官网每个月都会举办若干活动，例如 7 月的活动是 Monthly Golbal Event – July。大家在官网选择加入 EVENTS 后，同样是完成一项运动或课程后就能解锁“成为社群的一分子”。不过有部分朋友反应选择参加活动后，官网提示“你的性别或所在区域不对”，因此无法参加活动。出现这一问题是因为部分活动是锁 IP 地址的。至于解决办法，不说了，你懂的。

其他成就

第一次接触 50点

成就说明 完成健身测试与问题

成就拿法 只要进入游戏后建立自己的个人资料并完成一开始的准备活动即可。

第一个完整的心肺拳击课程 50点

成就说明 把心肺拳击的初级课程全部完成即可解锁，与评价和消耗卡路里无关

第一个完整的禅课程 50点

成就说明 把禅的初级课程全部完成即可解锁，与评价和消耗卡路里无关

虚拟狂击获得高分 20点

成就说明 在虚拟狂击获得 800 分

成就拿法 这是一个非常简单的成就。只要记住顺序之后，尽快出拳就能拿到高分，即使在最低难度的课程里也可以轻松实现这一目标。

呼啦时间获得高分 20点

成就说明 在呼拉时间获得 300 分

成就拿法 同样不难，不过你需要有一个灵活的臀部（笑）。用力转起来并保持呼啦圈不掉下去就可以了，在最低难度的课程里就可以实现。

轻快跑获得高分 20点

成就说明 在轻快跑获得 500 分

成就拿法 这个迷你游戏要求你又快又准地踩中出现的色块，同样不难。因为色块出现的位置是固定的，踩过第一遍之后就能记下来，之后完全可以提前出脚，只要不出错，500 分轻轻松松。这个成就建议在中等难度的课程中解锁。

在动动乐中获得高分 20点

成就说明 在呼拉时间获得 500 分

成就拿法 这个算是迷你游戏成就里最难的一个，但也没问题。简单的说，就是要保持你手上的方块多，这样一次性倒下去的时候就能拿到很高的分数。建议玩家找张矮凳，这样可以盛放方块的空间会更大。在最低难度的课程里即可解除。

宝莱坞DLC

第一个宝莱坞课程 15点

成就说明 完成宝莱坞课程 1 的全部初级课程

第二个宝莱坞课程 15点

成就说明 完成宝莱坞课程 2 的全部初级课程

想拿这两个成就，需去卖场购买名为 Dance Workout: Bollywood 的 DLC。此 DLC 在港服、美服均有销售，价格为 400 点。但此 DLC 不对应中文版游戏。若你有 DLC 的话，这两个成就没有任何难度，只要在 Fitness 模式里完成以 Bollywood 为名的课程即可。这些课程不用全部完成，且与评价以及消耗卡路里数无关。

开特力G力DLC

这是一个免费的 DLC，名为 G Series FIT Workout with Gunnar Peterson，在港服和美服均可下载，同样不对应中文版游戏。下载了该 DLC 后，只要在 Personal Training 中选择同名课程，之后在 Gunnar Peterson 指导下完成 30 分钟课程即可，对评价以及消耗卡路里数无要求。

开特力G力 15点

成就说明 与 Gunnar Peterson 一起完成 G Series FIT 健身

10000卡路里速成秘技

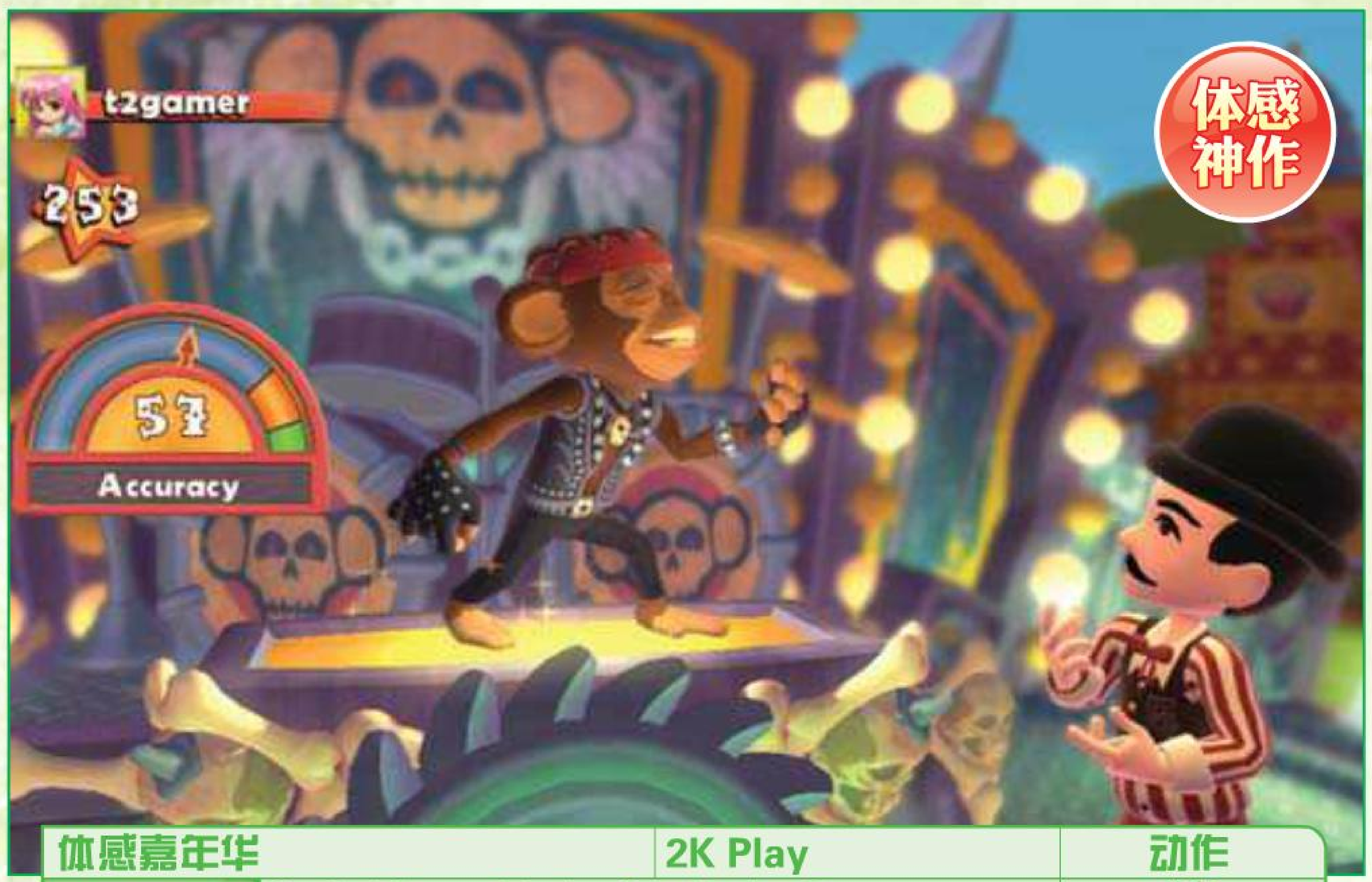
为了尽快解除成就，想必还是有人不择手段的，这里就介绍几种方法。

游戏判定玩家运动时消耗多少卡路里，是与玩家预设的体重值，以及玩家运动的激烈程度有关的。利用这一点，可以衍生出很多邪道玩法。经个人测试，最好的方法是找个有椅背的椅子。在 Kinect 检测的时候，玩家拿一件宽松的大衣挡在自己身前，而玩家又挡在椅子之前。当课程开始之后，先将大衣披到椅背上，之后迅速逃离 Kinect 的检测范围。成功的话你会看到屏幕上有一件悬空的大衣，之后系统会按约 2 秒 1 卡路里的速度开始计算。这个办法最为简便，不过若是房间不大的话，可能需要反复调整距离和范围，但如果成功的话，一场 12 分钟的心肺拳击能够消耗 350 ~ 420 卡路里，一小时就是 2000 卡路里左右，效率惊人。而且玩家此时可以爱干啥干啥。（发明人：Robbie Lin）

除此之外，还有拿扫把甩毛巾、坐摇椅晃身体之类的邪道打法，大家有兴趣的话可以自行发掘，不过建议各位还是好好健身为妙。毕竟和一个健康的身体相比，1000 点成就实在是微不足道啊！

关于日版《型可塑》

成就分开计算的日版《型可塑》是绝对的成就神作。日版取消了 3 个在线成就，也没有 3 个 DLC 成就，上限为 1000 点整。日版的成就数量为 30 个，消耗 1400、1600、1800 卡路里的成就各加了 5 点，以弥补取消 3 个 5 点的在线成就后的差额。其他成就则没有任何变化，其难度之低无须赘述。但日版《型可塑》在国内极为罕见，而且价格很高，因此达成全成就的人凤毛麟角。



体感神作

在客厅里举行的体感嘉年华

本作早在今年 4 月便已发售，不过反响一般。最近微软将其汉化后于 7 月 29 日在华语地区推出，造成了新的体感风潮。本作的画面不错，共有 20 个小游戏项目，适合家庭聚会进行游戏，而且本作中商店购买的物品可以在 X360 中使用。这种聚会游戏明显需要多人才能发挥出全部魅力，所以各位玩家如果想让拿成就的过程有趣一点儿，就不妨叫上一个好朋友来一起玩吧！

本作严格来说不算成就神作，500 点虽然毫无压力，但 1000 点要看运气。特别是游戏有一个坑爹的成就，高达 200 点，最看 RP。对成就完成率比较在意的玩家不妨一上来就直接挑战这个，如果能顺利达成，那么就离全成就的目标不远了。但如果运气不好，这个 200 点的成就可能玩上 30 小时也不能获得。所以建议玩家摆正心态进行游戏。另外本游戏已通过 DLC “Monkey Dancin' Pack” 追加了 125 点成就，由于中文版没有 DLC，本文就暂时先不介绍了。

体感嘉年华	2K Play		动作
X360	Carnival Games: Monkey See, Monkey Do		美版
	2010年4月5日	1～2人	49.99美元
	Kinect专用		对应玩家年龄：全年龄

成就数量	1000 点 /30 个
难度	★★★☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	20 小时左右
最少通关次数	1 次
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	无

基本成就

Coaster Captain 10点

成就说明 在主菜单进入 Coaster Corner 这个游戏大关，将里面的 4 个游戏都玩一遍即可解开该成就。

Blast Off 10点

成就说明 在主菜单进入 Launchpad Lane 这个游戏大关，将里面的 4 个游戏都玩一遍即可解开该成就。

Carousel Sweety 10点

成就说明 在主菜单进入 Carousel Junction 这个游戏大关，将里面的 4 个游戏都玩一遍即可解开该成就。

Whirligiggled 10点

成就说明 在主菜单进入 Whirligig Way 这个游戏大关，将里面的 4 个游戏都玩一遍即可解开该成就。

Around the block 5点

成就说明 在主菜单，选择 Spin Sign 后，能翻转路牌出现 Tea Cup Court 这个关卡，进入后即可解开该成就。

Tea Cup Sportster 10点

成就说明 在主菜单进入 Tea Cup Court 这个游戏大关，将里面的 4 个游戏都玩一遍即可解开该成就。

Back for more 5点

成就说明 随便找一个游戏项目进行游戏后选择重新开始，反复 5 次后即可解开该成就。

Jellyfishing 5点

成就说明 赢得任意一个游戏项目的系统最高分，即可解开该成就。（第一次进入游戏项目时，会告知玩家最高分标准。）

Jellyfishing 10点

成就说明 在游戏中赢得 10 个比赛项目的最高分，即可解开该成就。

成就拿法 以上均为系统相关成就，只要玩过一遍本作基本上这些成就都会解开。

购物成就

Ticket Store 5点

成就说明 第一次在商店购买任意物品后，即可解开该成就。

Looky Looky 5点

成就说明 在 Barker's BEST 的商店中购买 500 票的神秘物品，打开之后会得到猴子，然后就会解开该成就。（该猴子为 X360 虚拟人偶道具）

Monkey Barker 100点

成就说明 本成就与 Looky Looky 同时解开，只要购买了 500 票的物品后就会解开该成就。

Stylin 15点

成就说明 在 Barker's BEST 的商店中花 200 票购买衣服之后，就可解开该成就了。

Tip O' the Cap 5点

成就说明 在 Barker's BEST 的商店中花 50 个票购买礼帽之后，就可解开该成就了。

All Dressed Up 15点

成就说明 在 Barker's BEST 的商店中花 750 个票购买猴子，礼帽和衣服之后，就可以解开该成就了。

Prize Collector 10点

成就说明 在商店中购买 10 件物品之后即可解开该成就。

本作的购物成就很容易获得，只要注意多积攒手中的票即可，因为要买的物品的成就基本都在 Barker's BEST 的商店中，所以玩家们只要去那购买物品即可。

技巧&运气型成就

At the Buzzer 10点

成就说明 在 Tea Cup Court 这个游戏大关中有一个“投篮机”的游戏项目，要求是压哨球得分，很简单的成就，60 秒的时间给玩家们找到最好的投篮“手感”，然后在剩下 5 到 6 秒的时候拿球后不动，剩一秒的时候投进即可解开该成就。

Astronaut 10点

成就说明 在 Launchpad Lane 这个游戏大关中，进行“火箭升空”的游戏项目，要求需要避开所有的障碍物到达火星上面，只要是 1 次成功的话即可解开该成就。

Stack a Lack'n 25点

成就说明 在 Coaster Corner 这个游戏大关中，进行“接馅饼”的游戏项目，要求保持盘子中有 20 个馅饼，即可解开该成就。（本成就十分考验玩家的技术和运气，建议多找几个朋友交替进行游戏。）

Crash Dummy 25点

成就说明 在 Launchpad Lane 这个游戏大关中，进行“打砖块”的游戏项目，要求玩家根据对面墙上的金色方块做出动作将其打碎，打碎 600 块金色方块时，即可解开该成就。（一关中共 6 个图案，打碎金色砖块的加分，黑色砖块的会扣分，需要玩家注意下。）

The Ringer 25点

成就说明 在 Carousel Junction 这个游戏大关中，进行“套圈圈”的游戏项目，只要在同一根圆柱上套上 2 个圈圈就能解开该成就。（看似简单其实很难的一个成就，两位玩家尽可能把圈圈套在中心的部分，以便使几率增大一些。）

Total Domination 15点

成就说明 在 Whirligig Way 这个游戏大关中，进行“敲钟”的游戏项目，有 3 次机会敲中目标，每命中一次会让塔升高一层，前 2 次机会一定要命中中心，最后一次只要超过 Domination 段，即可解开该成就。

True Star 25点

成就说明 在 Coaster Corner 这个游戏大关中，进行“金币过山车”的游戏项目，要求玩家在游戏时收集 100 个红色的星星就可以解开该成就。（只要看到红星就去碰一般到一半多的时候就解开该成就了。）

Funky Monkey 10点

成就说明 在 Carousel Junction 这个游戏大关中，进行“模仿猴子”的游戏项目，要求玩家按照猴子的 POSE 来做出相应的动作，全部模仿正确即可解开该成就。

Contender 50点

成就说明 在 Whirligig Way 这个游戏大关中，进行“拳击机器人”的游戏项目，要求玩家完成 17 次以上的命中，才可解开该成就。（想要获得该成就需要玩家的反应速度快，不做多余的动作，不过要注意不要过激运动，笔者因为这个成就导致第 2 天全身肌肉酸疼。）

Slugger 75点

成就说明 在 Tea Cup Court 这个游戏大关中，进行“击打棒球”的游戏项目，游戏中一共有 10 个球会向玩家依次打来，最后一个球速度十分快，要求玩家将此球命中并且打出本垒打，即可解开该成就。（在绿灯亮起后的半秒内做出击打动作，基本上就能打出本垒打。）

Perfect Pitcher 75点

成就说明 在 Tea Cup Court 这个游戏大关中，进行“棒球打瓶子”的游戏项目，一共有 6 个球，要求玩家一次不错的把每关的金色瓶子都打到 即可解开该成就。

Granny Skills 75点

成就说明 在 Tea Cup Court 这个游戏大关中， 进行“老奶奶投篮”的游戏项目，一共 4 个球，每个球可以投 3 次。随着游戏的难度增加球也会由轻至重，只要投入 4 个不同类型的球即可解开该成就。

Risk Taker 200点

成就说明 成就拿法：在 Coaster Corner 这个游戏大关，进行“超级幸运转轮”的游戏项目，25 个票可以玩一次。这个是最考验玩家运气的游戏项目，要求玩家得到 197 分才能解开该成就。转轮共分为：一个 100，2 个 20，3 个 10，4 个 5，7 个 1。每抽到其中一个系统会将相同的数字变为骷髅，若继续游戏转到骷髅则失败。（在这里给玩家一些提示：如果先抽到 1 和 5 后，就放弃保底即可，因为概率的问题，抽到骷髅的几率很大。如果够幸运的话，应该先抽 100，然后 20,10, 这样以此类推。把 1 留到最后去抽。）

Prize Frenzy 150点

成就说明 赢得所有游戏项目最难奖项和在商店中购买所有的物品后即可解开解开该成就。推荐玩家利用“超级幸运转轮”在刷钱，运气好的话一次能有 100 左右的收入，比起玩项目最多给 25 票强了很多，不过高回报就一定有高风险，这个还要玩家自身衡量。

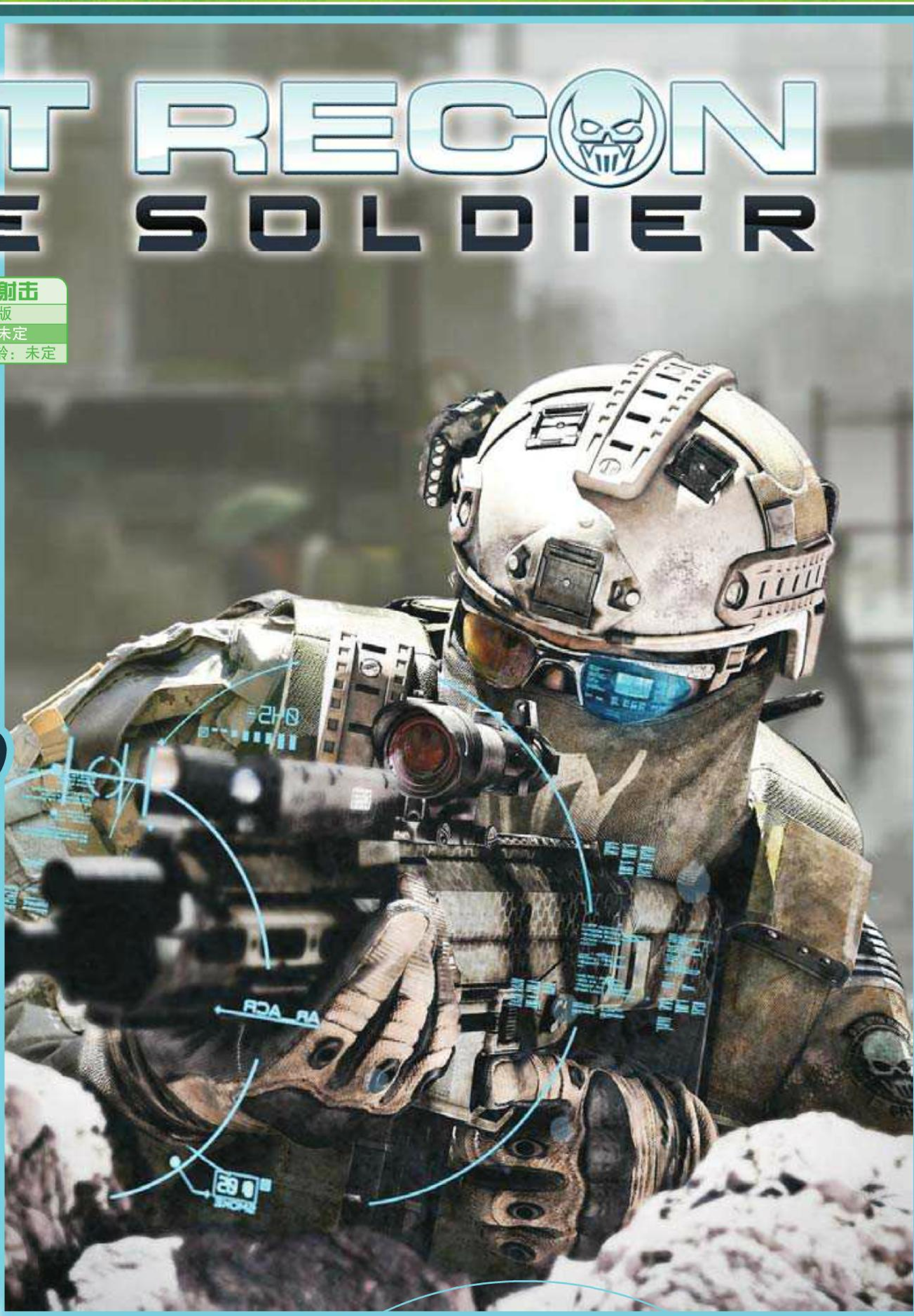
文 星夜 美编 NINA

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

幽灵行动 未来战士	Ubisoft	动作射击
X360 Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier		美版
预定2011年4月4日发售	1~4人	售价未定
对应Kinect		推荐玩家年龄：未定

未来战争，全新面貌

育碧巴黎工作室曾表示，在他们的《幽灵行动》最新作中，未来战士就像“用脚走路的战斗机”，通过强化外骨骼和无人机等装置具备强大的战斗力。不过今年《幽灵行动 未来战士》以全新面貌亮相，整个游戏发生了翻天覆地的变化——开放的战场以及更强调战术性的战斗，正如本作创意总监Roman Campos Oriola所说：“市面上的快节奏射击游戏已经很多，而我们一直都很战术，而且会更加战术。”



▼本作在画面上使用了一定的“噪化处理”，满目的尘埃增强了画面真实感。

转战全球

本作的战争之路从幽灵小队调查南美的一起军火走私案开始，不过目前公开的任务是游戏的第三关，发生在北非。任务开始之前可以在基地里进行武器的配置，本作准备了“军械工人”模式，你可以根据任务的需要进行详细的武器配置。

在该任务中，玩家要前往敌人控制的炼油厂，从里面的网络获取情报。根据情报将得知武器的来源，然后幽灵小队根据情报前往下一个目的地，他们的足迹将遍布玻利维亚、赞比亚、巴基斯坦、尼日利亚和北极圈，而这仅仅是本作的前三分之一内容，本作总共有14个任务。

本作导演Eric Couzian表示：“我们希望玩家能比《幽灵行动 尖峰战士》更深入地参与到故事之中。这是一个全球性的故事，并非只在一座城市里。很多角色之间有很深的关联，也会有背叛、拯救等内容。我们希望玩家的情感更深刻地投入其中，知道哪个人刚当上父亲，哪个人家有高堂……”

增强现实型界面

在北非村落降落后，幽灵小队在窄巷中前进，神不知鬼不觉地干掉了一个落单的士兵。这时看到前方有一群敌人经过，这时指派其他三个队友（由育碧工作人员操作）一人解决一个。在瞄准的时候，会出现本作的“增强现实型（AR）界面”，看不见的激光会时刻探测队友们的枪管对准哪里。当确定四个队友都已经瞄准了敌人，就下令同时开枪，将敌人同时消灭，避免惊动其他敌人。在线上合作模式中，当一个玩家开枪的时候，其他所有队友都会出现一秒钟的慢镜头状态，可以利用这段时间同时瞄准附近的敌人并开火。而如果是一人玩，AI会自动与你同步开枪。

接着继续小心翼翼地前进，沿途将落单的士兵逐个消灭，并且停下来收集情报，将情报发送到无人机，或者通过视觉模式进行扫描。所有的信息收集工作都是为了进入到下一个战场。所谓的情报，主要是要查明敌人的位置及其动向。收集情报的方法多样，只要另一位幽灵队友眼睛朝向某个敌人，就会通过摄像头和无线传输使敌人出现在你的AR界面中，或者是显示无人机拍摄到的更清晰的画面，还能看到可穿透屋顶的卫星视点画面。

▲收集信息是本作的关键，看到画面中密密麻麻的小字是否有些头晕呢？不用担心，大多数时候你只需要注意个别关键信息即可。

进行奇袭时可使用声纳榴弹，进入房间之前先扔一颗，就能提前看到里面每个人的位置，综合应用热感、夜视和电磁感应等功能在黑暗与尘雾环境中发现敌人的位置。通过这些技术得知敌人的位置后，就可以在安全的角落将他们逐一进行标记，队友就会朝标记的敌人射击。

UAV小直升机辅助作战

▼非洲的村落、强烈的阳光，这样的场景看起来有点像《生化危机5》呢！

小队重新集结后，幽灵队长可使用UAV——并非在《尖峰战士》的新墨西哥街头使用的那种重装小型直升机，而是一种更加灵活的三旋翼直升机，它非常小巧灵便，不用的时候可以别在自己的腰带上。不过在使用的时候，虽然体积不大，但三个旋翼的马达使其声响相当惊人，所以在秘密行动时，要使其降落在地面上，通过4个可收缩的轮子在管道中前进，或者穿行于通风管。通过管道拍摄到敌人的位置后，将信息传输给幽灵战士。接着再来一次四人同步射击，虽然目标是在房间里，幽灵小队的强力穿墙弹足以让他们隔着墙壁将里面的敌人同时消灭。

接着幽灵小队继续向炼油厂深入，绕到桥的右边躲开沿途的岗哨枪。通过电磁感应功能，会发现附近埋着地雷，于是幽灵战士们跃入水中。在高科技设备的保护下，幽灵战士们顺利进入炼油厂的堡垒位置，开始展开激战。而即使是在激烈的枪战中，仍然保持了极高的战术性。本作不再使用过去的Cross–Com指令系统，你仍可以向队友指派目标，但这些AI队友会自行做决定，自己找掩体躲避，用自己的风格作战。

本作的法国联合制作人Thomas Leroux–Hugon说：“美国特种部队的精英们在这方面保持十年的领先，他们从不按死命令办事，同样也配合得很好。每个队友都会很有主见地自己选择作战位置，然后跟你说明。我们希望在游戏中表现这一点。”

高智商AI队友

玩家对队友们的指挥主要是选择其基本行动方针，比如在“潜入”和“攻击”模式间切换。在潜入模式中进行同步射杀时，他们会自行躲到掩体后面再进行瞄准射击。指派一个队友自己行动，他就会悄无声息地靠近目标，扭断对方的脖子。在激烈的枪战中，他们会积极采用侧翼攻击的战术，同时优先解决你所指定的目标，行动中将时刻注意寻找掩体、不暴露自己的头部。Lerous–Hugon说：“我们已行之有效地解决了AI问题，队友决不会害你被发现，只要你不被发现，队友就不会被发现。枪战时，他们会根据情况改变自己的战术。你不会再被队友气得半死。”可以说，本作中的AI队友们已经和真人一样聪明，在任

▲不管是单人还是多人玩，本作极其强调团队协作。

何时候都会以最佳策略行动。这是一种“自适应”的 AI，并非事先设定，所以能够使得每一场战斗具有无穷变数。关键是在很多时候，AI 队友们还会救你一命。比如当敌人在你身后高处出现，正准备朝你射击，这时因为镜头太近，你根本看不到后方有敌人，而此时对方即将扣动扳机，突然你的队友从侧方出现一枪解决了敌人。

Oriola 表示，育碧在火力压制系统方面进行了深入的研究，非常注重躲避时的团队合作。当你在掩体后面躲避敌人的重火力时，镜头会拉得很近，将玩家的视野限制得死死的，这也比较符合真实的情况。而在这种情况下，你的视线盲点位置就要靠队友来防守。而且躲在掩体后面的时候，镜头会经常晃动，你的行动也不那么灵活，瞄准的精确度会下降，对队友将非常依赖。

最后两架HIND直升机出现在炼油厂附近，这已经不是幽灵小队们能够解决的了。不过好在我们还有后方支援——从停靠在海岸边的战舰那里发射了巡航导弹，不过导弹需要一两分钟的飞行时间才能抵达，玩家只要支撑两分钟，当导弹距离目标不到 1 公里时，可以切换成玩家手动操作，指引其朝着直升机的方向飞去……

闹市中的巷战

目前公布的这段演示与过去公布的《幽灵行动 未来战士》完全不同，不过由于游戏重新制作，所以目前完成度并不是太高，存在一些明显的 BUG 和操作问题。当然这些在最终成品中应该会被消除，此外还有一些细节需要改进，比如开枪时的力量感不足，有种太软的感觉，操作也不是那么直观方便。此外大街上空无一人，缺乏战斗的刺激感。不过育碧表示在最终成品中，战斗场景中将会有许多平民。

制作人表示，当初在制作两款《尖峰战士》时，原本计划让街道上充满平民，玩家在战斗的同时还要注意避免伤害无辜市民。但是当时缺乏必备的技术，所以无法实现。而如今条件已经成熟，育碧终于可以创造出一个真实的战争世界。在游戏中，玩家无法伤害平民，但是他们会造成你的视线被阻挡。所以当你瞄准他们，准备扣扳机时，会大声呼喊着：“走开！走开！快走开！”然后他们就会四下逃散，让你恢复视野。

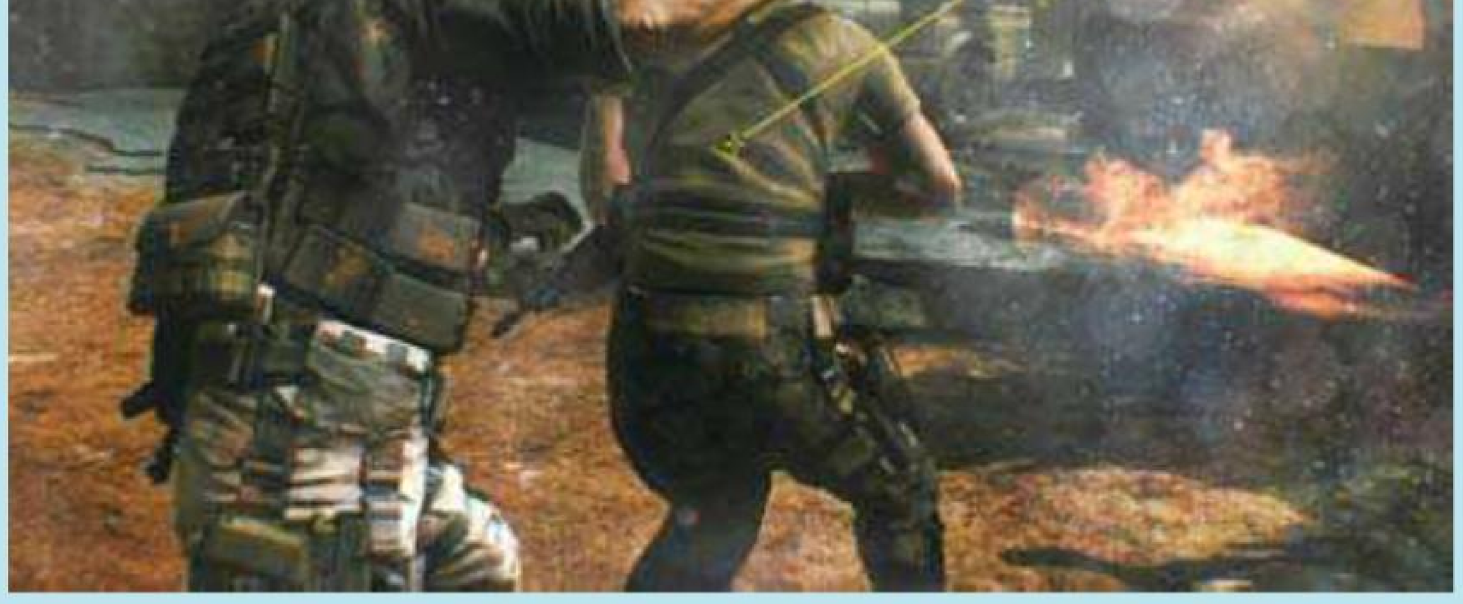
▲战斗时街巷中将会充满平民。

主题是“合作”

本作的单人战役模式和 4 人合作模式是在巴黎开发的，《鹰击长空》的布加勒斯特团队辅助进行测试，而多人模式则是在美国开发，由专门制作汤姆·克兰西游戏的 Red Storm 工作室负责。制作人表示，不管是单人还是多人模式，“合作”是本作最重要的元素。只要按 RB 键，就会打开一个环状的菜单，标注目标的方向，以及所有队友的所在位置。选择一人，就可以为其指明目标方向，你想要前往的目的地也会在伙伴的界面中出现。

在游戏中获得有用的情报，就会得到经验值，这跟精确瞄准射击得分一样容易。不过 AR 装置也有可能给你造成困扰，如果敌人使用 EMP 炸弹，AR 系统就会失灵，界面无法使用。此外，如果在线近距离打倒对方，就有机会进入对方的通讯网络，将对方所有人的位置暴露 30 秒。

真实的未来



▶使用Kinect的体感操作，应该可以在近战中发挥很大的作用。

去年 E3 展上公布的关卡已经进行了彻底改造。上次的 DEMO 看起来更像《分裂细胞》，虽然是发生在一个开放的场景中，其实却处处受限。制作人表示，在本作的最终完成版中，90% 以上的激烈枪战都将发生在开放的场地，至少方圆 200 米范围内都可以自由移动。要有足够大的空间才能更好地进行战术配合。此外，虽然名字叫“未来战士”，但场景并没有什么未来感，因为那样就变成了科幻游戏。毕竟本作的设定是“以当今原型技术为基础的真实可信的近未来”。实际上，将原设定中的外骨骼技术取消，就是为了提高真实可信度。因为所有军事顾问都指出，外骨骼这种技术虽然很酷，但是太笨重而复杂。在实际战斗中，更有效地隐藏与信息共享的技术更加实用。

最后一点不得不提的是，本作也许会成为体感操作系统最完善的动作射击游戏，在今年 E3 展上，育碧在微软发布会进行了本作的 Kinect 演示，直观简便的操作获得了阵阵欢呼。通过 Kinect，你也许能够更真实地感受未来战争！

文 FAN　美编 心の永恒

FromSoftware 的核心向机器人动作游戏“《装甲核心》系列”的正统续作《装甲核心 5》原定是在今年的 10 月份发售，但不久前宣布延期到 2012 年，虽然对 FANS 们来说无法早一点玩到这部新作令人遗憾，但更长的开发周期往往都意味着游戏会拥有更高的品质和更令人惊叹的改进，所以，相信该作最终呈现出来的面貌会令历经漫长等待的玩家们都感到满意。

装甲核心Ⅴ		FromSoftware	动作射击
X360	ARMORED CORE V		日版
	2012年1月	1人	7800日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上

新要素

比起其他以机器人为主题的作品，“《装甲核心》系列”最大的特色就是把表现重点放在了展示机器人的那种完全超越了人类的力量与速度感上，比起‘人’，作品更强调其‘机器’的特质。在本作当中，为了加强游戏的表现力，制作组对机器人的身体比例作出了调整，将原本有大约十米高的身躯压缩到了五米。机体与场景之间的比例变化提供了更佳的视野，加上本作风格将会回归到作品的前期，尤其是初代的风格，关卡中将会有大量的城市建筑，复杂的地形将给玩家带来更多发挥战术的空间。下面就让我们来看一看本作中都有哪些新添加的要素。

领地

本作中，玩家们组成的佣兵队伍除了接受各种任务外，甚至还可以攻陷一块无人统治的领地，将其纳入到自己的队伍的手中，一尝占地为王的快感。但是在游戏的故事背景中，有这种想法和能力的可不止是玩家们，手上拥有了过人武力的佣兵们纷纷展露出了彼此的野心，如同一只只饥饿的野兽般蚕食着无主的领地，甚至将目光盯上了那些已经被占据的地方。所以在占领了一处地方后，玩家的队伍不时会接到各种防守任务，需要击退来袭的敌人。而为了进一步扩大自身的地盘，玩家们也需要通过完成攻击任务来占领那些已经被其他武装势力修建了铜墙铁壁的新领地。

■荒芜的大地上有着大量的无主之地供玩家占领。

■为了领地的控制权，决一死战吧！

决战

领地的争夺以季度(Season)为时间单位进行，在一个季度内，如果领地受到了过多的攻击，其防守耐久值便会降至 0，此时为了保住领地，拥有者必须与来犯的敌人展开决战。游戏中会同步产生特殊的决战任务让玩家们选择，决战双方必须各自付出大量的赌注，防守方赌的自然是领地的所有权，而进攻方也要付出大量的队伍点数(Team Point)。决战中胜利的一方将会获得对方的赌注，进攻者能够夺得领地，而防守者则可以靠赢来的点数提升队伍等级，开放更多的商店零件购买权并获得其他优势。

战术指挥官

■队伍领导者需要谨慎地挑选合适的新成员。

玩家在进行以队伍为单位的对抗时，五个队伍成员中将会有一位被选为“战术指挥官”(Operator),其机体除了正常的功能外，还会搭载特殊的用户界面。通过这一特殊设计的界面，战术指挥官能够从一个全局的角度来观察战场，并通过分析当前的形势来对其他队员下达指令，指挥他们作出各种战术转移和部署，并最终依靠这一方式赢得战斗的胜利。因为战术指挥官本身也是重要战斗力之一，在其思考战术的同时还必须兼顾自身作为一个机器人驾驶员的职能，对担任这一位置的玩家来说是一次严峻而有趣的考验。

■既要战斗又要指挥，一心二用是对战术指挥官技巧的最大考验。

超级兵器

在以往的系列当中，“《装甲核心》系列”更多地是表现机器人的高速感，强调对阵双方在枪林弹雨中凭着强大的机动能力生死厮杀的刺激。但在新作里头，这一重心将会转移到表现机器人攻击的力量感和其身上武器产生的破坏力上。超级兵器就是本作这一概念的总称，这意味着制作组将会在本作的兵器上做出调整，加入更多大威力的重武器，对武器本身的攻击方式表现形式上也会加以改进。更重要的是，作为对应这一游戏表现主题的变化，超级兵器作为一种全新的武装也会加入到玩家的可选择部件里头。正如其名称所述，超级兵器有着远高于一般兵器的绝大威力，只要使用得当甚至可以靠一发便起到扭转战局的效果。虽然还没有这一类兵器的具体情报，但可以想象，作为其绝佳性能的代价，超级兵器肯定价格不菲，其弹药稀少，又或者有着漫长的冷却时间，甚至可能会因为其所占的资源过高而严重影响到玩家机体的总体性能，需要谨慎使用。

■超级兵器的巨大杀伤力并非只能作用于敌人身上，连地形也会遭到破坏。

剧情模式

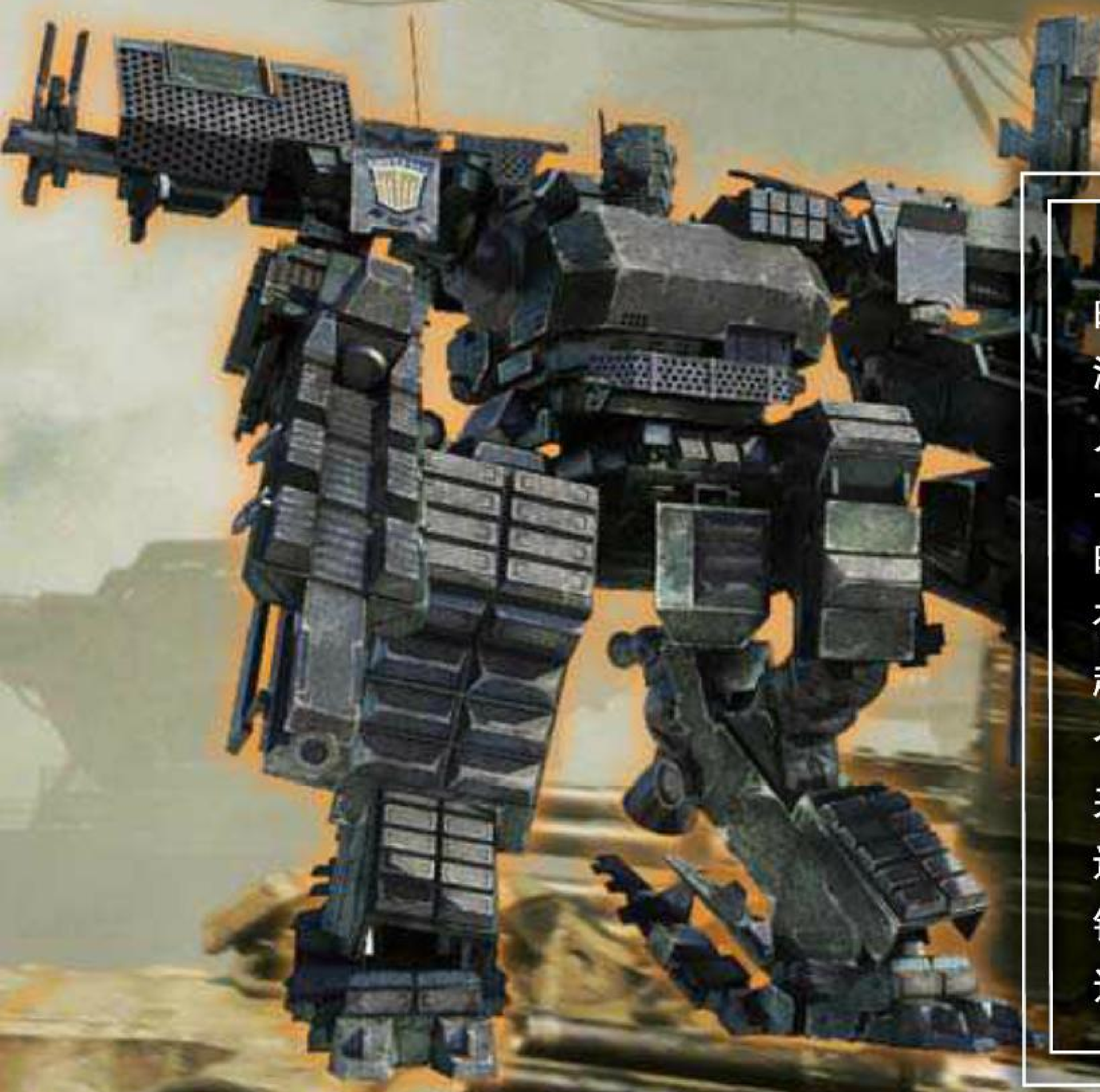
游戏的单人模式当中，玩家的身分仍然是一位独立于其他势力之外的佣兵，靠着出卖自己作为一个机器人驾驶员的武力来赚取金钱，过着刀口舔血，朝不保夕的日子。但和以往的作品不同，本次的《装甲核心 5》当中，剧情的复杂程度远超以往，在系列一贯的启示录式末日背景下，城市的管理者“代表”属下的警卫队，正在与不服其统治的反抗组织之间，发生着剧烈的战斗，在这期间两者的内部都有各种勾心斗角的权力纷争在不断地爆发。主角以反抗组织的雇佣兵身份加入到了这场战斗当中，在他自己还没有意识到的情况下，就已经卷入了这场革命的漩涡里。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

人物形象更立体

本作公布至今已经泄露了大量的游戏截图,但其中几乎找不到任何一张有人类的身影,几乎清一色都是机器人的战斗场面,而这些人形兵器就算尺寸缩小到了五米高,全金属的外壳仍然将驾驶室包裹得极为严实,使人根本无法在外部一窥驾驶员的样貌,这一切都说明了系列的描绘重点是机器人本身。可就在这样的硬核作品的制作人员阵容当中,我们却赫然地看到了声优的身影！小林沙苗,浪川大辅这些为动漫爱好者所熟悉的名字,却即将要为一款玩家们甚至无法看到人物相貌的游戏当中登场的角色们配音,这已经从一个侧面说明了《装甲核心 5》对于剧情的重视。相信在这些知名声优们的演绎下,就算无法真正看到其样貌,玩家们也能够对每位角色产生一个直观而鲜活的印象。

■就算无法看到其真面目，声优仍然能够借助台词为角色注入生命力。



三方势力,明谋重重

本作当中最强大的势力,自然是城市的统治者“代表”旗下的警卫队。这一势力的领导者“代表”原本只是一个出身贫寒的流浪商人,但靠着多年累积的财富,他趁着其中一个规模较大的人类可居住区“城市”陷入无政府状态时,运用自己手上的资源一举将这个地方纳入了自己的统治之中,将原本横行在城市中的暴徒乱党一一消灭,还组建了自己属下的武装力量 :警卫队。在城市被统一的初期,展露出了颓败的世界中难得一见的繁荣趋势,人口在增加,治安在警卫队的严厉执法下也日渐好转,一个值得人们安居乐业的乌托邦正在成形。但是好景不长,权力带来的腐败和财富带来的优越感让城市中的富人心中的阶级意识迅速地膨胀,城市渐渐地分化为了两个区域,居住在上层的是有钱有势的富人,而贫穷的人们则被赶到了城市不见天日的底层,过着甚至比战前还要恶劣的生活。

▲警卫队的标志，图案上布满的划痕说明这支部队丰富的实战经验。

■孤身一人的主角要如何协助反抗组织打倒警卫队？

哪里有压迫,哪里就有反抗,“代表”的行为让他受到了一次出乎意料的打击。那个曾经被他视为心腹的男人在因为某个原因而遭到驱逐后,竟然暗地里组织地底的居民,创建了以打倒城市的专制政权为目的的第二势力 :反抗组织。一场革命在城市中酝酿,即将要爆发！但最后,革命还是失败了,领袖因叛徒的出卖而死在了警卫队的包围当中。但反抗的火种并没有熄灭,以领袖的女儿为首的反抗组织残党偷偷地继续进行着活动,期盼着有一天能够实现领导人的遗志。

反抗组织得到了意料之外的帮助,那是来自于第三方势力,代表着流浪商人的萝莉纱和她所拥有的商队。萝莉纱把赌注放在了居于劣势的反抗组织身上,期盼着能够获得更大的收益。但是逐利是商人的本性,一旦发现反抗组织无力回天,萝莉纱是否还会维持着她的忠诚是连她自己也无法确切回答的问题。

Robotics;Notes
ロボティクス・ノーツ

5pb.·科学空想第三弹 2012年春季登场！

继《混沌思绪》以及《史坦斯闸门》之后，5pb.与Nitro+合作创作的"科学空想"系列第三作近日也正式揭开了面纱，其名为——《机器人学笔记》。本作在剧本设置上将延续前两作的世界观，画面表现方式则改为3DCG的形式，游戏系统也为全新设计，令人耳目一新。下面就让我们看看游戏的详细情报吧！

文 九兵卫 美编 心の永恒

机器人学笔记	5pb.		文字冒险
X360	ROBOTICS;NOTES		日版
	预定2012年春	1人	售价待定
	无对应周边		

八汐海翔
CV：木村良平

八汐海翔是中央种子岛高中三年级机器人研究部成员，也是本作的主角。平时八汐海翔非常痴迷于一款简称《**キラバラ**》机器人格斗网游，堪称一名重度格斗游戏宅。目前他在该游戏内排名全国第5位，目标是全国第一！

瀬乃宫秋穂
CV：南条爱乃

瀬乃宫秋穂是八汐海翔青梅竹马的玩伴，也是机器人研究部的部长。虽然性格开朗活泼，但有时做事也很轻率。机器人研究部是秋穂的姐姐瀬乃宫美纱希创立的，她为了实现姐姐立下的制作巨大机器人的目标而努力奋斗中。

日高昂
CV：细谷佳正

冷酷且高傲的中央种子岛高中二年级学生。日高昂对机器人工学非常在行，但由于自信过剩而总是被年长者冷眼相视。日高昂在女生中拥有极高的人气，不过他本人却对异性相当苦手。

©MAGES./5pb./Nitroplus

以 3DCG 展现各具魅力的角色们

和“科学空想”系列前两作不同的是，《机器人学笔记》并未沿用传统 2D 立绘，而是采用 3DCG 来描绘游戏中的所有人物。除了画面的精细度提高，角色的 3D 建模以卡通渲染的技术将原画设定的风格完美还原，看起来也非常清新舒服。此外，采用 3DCG 的另一大特点是人物的动作更加灵活自然，表情的变化也更为细腻丰富，画面表现力十足。

▲3DCG表现方式的人物表情更为自然。

◀本作对于人物与场景的描绘保持了系列的一贯高水准。

▼在3D的人物之外，游戏依然采用了精致的2D插画作为背景。

CV：钉宫理惠

爱理

爱理是一名清纯宁静的少女，与人交谈总是使用敬语，礼貌大方。当性格突然改变时，她又摆出一副冷冰冰眼神面无表情，让人猜不透。爱理与君岛的报告有很大牵扯，背后似乎有着不可告人的秘密。

故事简要

2019 年。
世界线变动率“1.048596”。
配备 Fondroid OS 的掌上电脑的普及，
将 AR（增强现实）技术带到了每个人的身边。
面临废部危机的中央种子岛高中“机器人研究部”，
仅有的两名部员之一——八汐海翔，
一心沉迷于网络机器人格斗游戏中。
盲目冒进的部长濑乃宫秋穗，
则为了实现建造巨大机器人的目标而奋斗。
就在如此平静的某一天，
海翔收到一封名为“君岛报告”的电子文书，
上面记载着神秘人物君岛企图将世界卷入其中的邪恶计划。

CV：名家佳织

神代弗拉

神代弗拉的性格很差，嘴也厉害，是个不讨人喜欢的自闭宅。一些已经成为死语的网络俚语，她依然会在现实中挂在嘴边。弗拉的另一身分是开发《**キラバラ**》的程序员，该游戏现在全国拥有 2000 万人以上的玩家。

以种子岛为舞台的科学幻想

《机器人学笔记》的故事舞台设定在 AR 技术被广泛应用的 2019 年、位于日本鹿儿岛县南部的“种子岛”。现实中的种子岛是日本应用卫星发射中心之一，隶属于日本宇宙航空研究开发中心。它位于鹿儿岛航天中心以南约 100 公里处，总面积约为 8.65 平方公里。第一支欧洲步枪便是从这里传入日本，而如今种子岛是日本最大的火箭发射基地，它对日本科学技术促进的特有的历史受到了世人的瞩目。

▲各种卫星接收装置在现实中的种子岛随处可见。

◀这里是与世隔绝的怡人小岛。

CV：德井青空

大德纯名

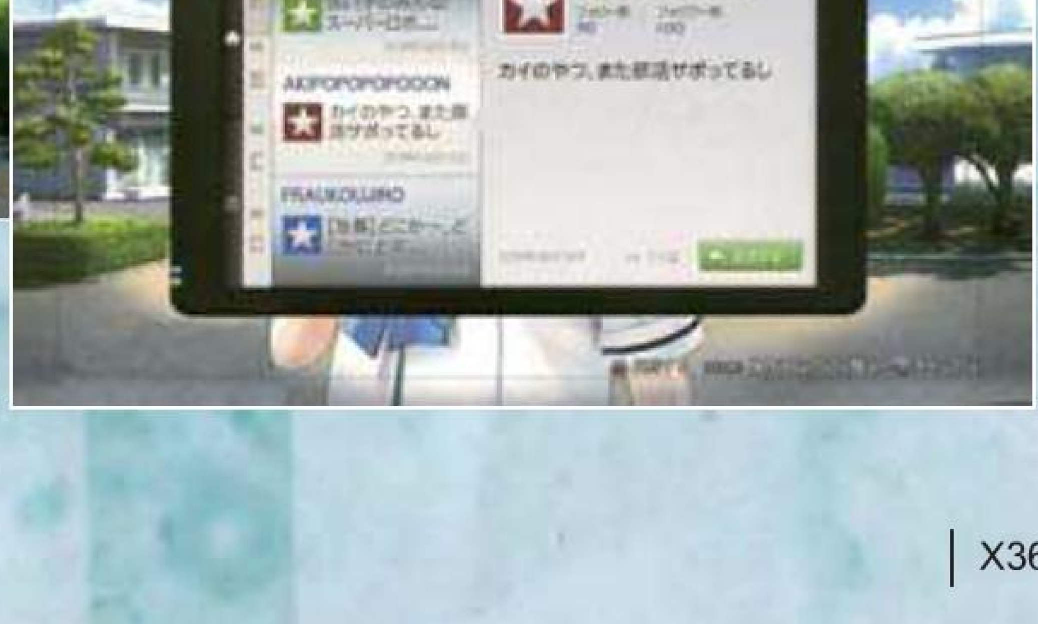
中央种子岛高中三年级学生，看上去像小动物一样的空手道少女。性格弱气的纯名平时动不动就哭鼻子，但在家里却非常懂事能干。尽管一直很努力，不过因为性格的问题，她的空手道水平一直没太大起色。

独特的游戏系统——掌上电脑触发器

▶利用掌上电脑来获取重要的资料。

本作的主角随身携带着一台迷你掌上电脑，它拥有 7 英寸的触摸显示屏以及其他一些功能。玩家在游戏的过程中可以随时拿出这一设备，本作的所有系统就全部集成在其小小的屏幕内。大量的信息需要通过它来进行处理和分析，而剧情分支的触发也同样需要由这个电脑来完成。

▲通过AR技术可以实现即时的信息处理与分析。



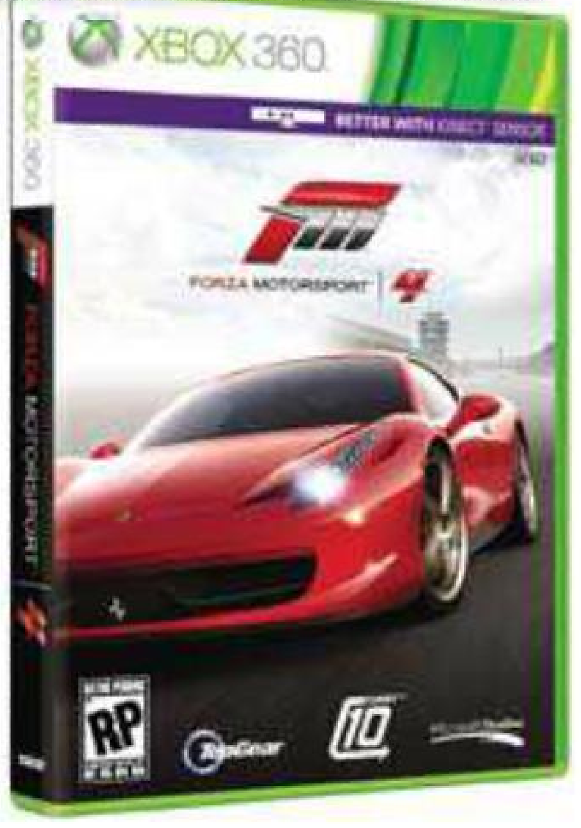
◀游戏中的回信系统和《史坦斯闸门》类似，同样关乎剧情分歧的走向。

文 天行者 美编 一刀

极限竞速4		Microsoft	竞速
X360	Forza Motorsport 4		美版
	2011年10月11日	1～16人	59.99美元
	无对应周边		

跑车是属于每一个男人的浪漫

《极限竞速》系列一直都是微软的金子招牌，它以其拟真的驾驶体验、海量的名车以及乐趣无限的调校和涂装要素赢得了全世界范围的一致好评。比起其他开发小组，Turn 10 工作室的效率可谓高得令人匪夷所思，短短的开发周期就能让每一作得到大幅度的进化，就目前的情报来看，《极限竞速 4》甚至就像是下一个世代的产物。



□普通版的游戏封面主角为Ferrari 458 Italia

□限定版的封面则为2012 BMW M5，这车可是要明年才会发售的

极度拟真的驾驶乐趣

为了让驾驶乐趣进一步提升，让游戏显得更为拟真，Turn 10 已经与倍耐力轮胎（Pirelli）合作，利用现实世界中的轮胎数据和资料打造更为真实的轮胎模拟。在游戏中，我们能随时检查爱车轮胎的胎压、抓地力、热度以及磨耗。创意总监 Dan Greenawalt 说，“其实这个想法跟当初想模拟天气是一样的，如今我们我们已经有了天气模拟系统，引入真实的轮胎模拟系统也就顺理成章了。”这个新的物理引擎让轮胎在不同天气、不同赛道上的反馈更加真实，也让玩家在驾驶不同的车辆时获得不同驾驶乐趣，比如驾驶着福特 Mercury Cougar 过弯和驾驶法拉利 599 GTO 直行时的感觉就有非常明显的不同。

□这是Jaguar XFR的广告？不，这是实际游戏画面。

▶托本作的福，我们不用等到 2012 BMW M5 发售就能提前感受驾驶它的乐趣了

□车体建模、赛道以及背景贴图都毫不含糊。

之所以称《极限竞速 4》为极度拟真的赛车游戏呢，因为除上文介绍的外，游戏中能对你的爱车进行详细到繁琐的细节进行微调，比如悬挂和变速箱，而诸如空气动力学以及尾翼气流等要素也是影响比赛的因素，玩家们也需要多多研究才能完美驾驭爱车。另外，《极限竞速 4》的光影效果在前作的基础上再一次提升，最为突出的就是车内视角的光源更加真实可信了，而赛道和场景也完全达到了照片级。不得不佩服 Turn 10 那群追求极限的“疯子们”啊！

极限竞速4 X Top Gear

■E3其间的FZ4派对当然少不了《Top Gear》传奇试车手Stig的身影

喜欢汽车的朋友不可能没有听说过《Top Gear》的大名吧？这个目前已经出到第 17 季的汽车类电视节目之所以受到全世界车迷的欢迎，除了每一集中用好莱坞式的剪辑手法对当前的豪车进行评测以外，三位喜欢互相吐槽的主持人以及神秘试车手 Stig 也是重要的原因。虽然《Top Gear》已经在《GT 赛车 5》中有所表现，不过这一次跟 Turn 10 可是深度合作。

■Jeremy Clarkson，这位身材高大、热爱吐槽的英伦老男孩将为游戏献声。

除了意料之中的收录节目中人气爆棚的测试赛道以外，还有更多合作内容被收录，比如刚刚在 E3 上公布的“保龄球模式”。另外，节目的主持人之一杰里米 · 克拉克森 (Jeremy Clarkson) 还会在游戏中充当讲解员的角色，为玩家讲解一切与汽车有关的事。他会告诉你每一辆跑车的诞生秘闻，如设计的经过、名字的由来；当然也少不了众多厂商的趣闻糗事。相信再枯燥乏味的故事从他的嘴巴里面出来都会充满乐趣吧。

▶相信许多玩家和节目的忠实粉丝都非常熟悉《Top Gear》的测试赛道了吧！

来，鉴赏艺术品

玩家能在鉴赏模式(Autovista Mode) 中静静地欣赏各种名车。名车之所以名贵，除了动力上的不断追求以外，更重要的是厂商对车辆本身各种细节的精益求精，因此每一辆名车都是一件艺术品。我们能通过 Kinect“漫步”在名车周围，查看每一处细节；也可以坐进驾驶室，观察名车的豪华内饰，甚至启动引擎，感受引擎轰鸣带来的快感。除此之外，这个模式中我们还能试驾和声控这些名车，这些供玩家鉴赏的名车随着游戏的进行会逐渐增多，另外自行购买和完成各种挑战也会让陈列室里的名车数量上升。

■Ferrari Enzo的内饰

■同样来自Ferrari Enzo

■Ford GT–2

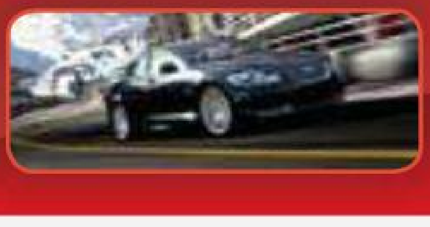
超级给力的外设

许多玩家都在抱怨微软出品的方向盘外设太过浮云，不过随着《极限竞速 4》的发售，这种情况将一去不复返。在 E3 上微软一口气公布了 3 款专业级方向盘，以及一款面向低龄玩家的 U 型方向盘外设。看来 Turn 10 要俘获所有玩家的心啊！

■造型怪异的Microsoft Wireless Speed Wheel

■由Fanatec推出的三款专业级方向盘，造型拉风，价格不菲

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
RESEARCH
XBOY



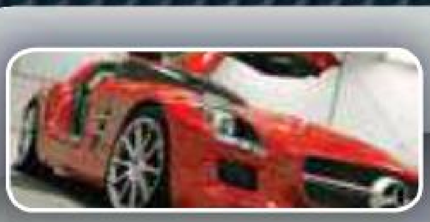
Kinect与初学者

众所周知，Kinect 的成功让所有的厂商都重视起这个微软重点打造的外设，游戏中加入体感要素成为提升游戏乐趣的又一法宝。《极限竞速 4》中，除了在鉴赏模式中使用 Kinect 操作以外，在正常的游戏中也同样实用。本作新加入了“头部追踪系统”，游戏中 Kinect 能实时追踪玩家头部运动情况，往左或往右转动头部都能让游戏中的视角往相应的方向移动。

■头部稍微往两边偏移就能精确地反映在游戏中

■Kinect的操作简便且不失乐趣

另外初学者也能通过 Kinect 感受到《极限竞速 4》独特的魅力，如果选用 Kinect 操作，那么玩家仅需要双手平举模拟方向盘，加速和刹车都由系统自己完成，可谓非常贴心。



史无前例的跑车聚会

■2010 Ferrari 458 Italia

■1965 Ford Mustang GT Coupe

■2011 RUF RGT–8

《极限竞速 4》将收录超过 80 个厂商超过 500 辆跑车，前作中的名车也有可能再次出现；另外，除包含“阿尔卑斯”和“Top Gear 测试赛道”外，前作中人气颇高的赛道也将登陆游戏。

■2010 Mosler MT900S

■2005 Ford GT–2

■2011 Tesla Roadster Sport

■2011 Koenigsegg Agera

我要在这里高声宣布：《黑色洛城》是我玩过的最好的侦探类游戏，没有之一！我为能玩到《黑色洛城》这么好的游戏而感到骄傲！技术层面的事情我不想多说，本作其实最大的优点是：它的每个案件看起来都像是曾经发生过的，罪犯的心理、警察的心理、证人的心理，都描绘得淋漓尽致；而真实的案发现场和详尽的探案过程也能让那些厌倦了"坐下来慢慢推理"模式的玩家得到一些新鲜的刺激，而追车与枪战虽然做得还有一些瑕疵，但是仍然能够起到足够的调节游戏节奏的功用，总之，本作是今年最值得玩的游戏之一。

文 天行者 & 金馆长 & 铃　美编 心の永恒

黑色洛城		Rockstar Games	动作冒险
X360	L.A. Noire		美版
	2011年5月17日发售	1人	59.99美元
	无对应周边		推荐玩家年龄：17岁以上

©2006–2011 Rockstar Games, Inc.

警校培训新兵必读

L.A. NOIRE

操作方法

一般状态	
移动	左摇杆
视角	右摇杆
上下车/搭档驾驶	Y/按住Y
结束证物分析/换弹	B
调查证物/互动	A
对话/向搭档寻求帮助	X
倚靠/离开掩体	RB
奔跑/射击（手持武器时）	RT
丢掉武器（默认手枪无效）	LB
瞄准	LT
打开/收起记事本	BACK
暂停	START

驾驶状态	
接受街头案件	A
更换视角	十字键↑
行驶	RT
手刹	RB
刹车	LT
喇叭/警笛	按下左摇杆
格斗状态	
拳	A
闪避/格挡	X/按住X
抓住敌人	Y
锁定敌人	LT
终结技	B

生命值

本作没有生命槽之类的设定。当你遭到诸如子弹、拳头等的攻击时，画面会逐渐由彩色变为黑白。当画面越接近黑白，也就意味着主角离死亡不远了。这时候你需要离开你的敌人，或者找个掩体躲起来等画面恢复正常色彩。

驾车追击

追击过程中搭档会探出头去射击嫌犯驾驶的车辆，距离合适的话搭档会射爆目标车辆的轮胎把车逼停。但是追击过程中需要注意不要跟目标车辆靠太近，因为有时候遇到狭窄的小道吃亏的只会是自己，而且对方很多时候会违反物理法则突然来个90° 大转弯让玩家措手不及。不要担心追不上嫌犯，因为到最后嫌犯的车都会撞上某些大型物体或者被我方警力围追堵截而被迫停车，因此只需要让目标车辆一直出现在自己的视线范围内即可。

而在跟踪时候的追车更加考验玩家的驾驶能力，跟踪时候不能离对方太近，当然也不能离得太远，有一个间谍用语形容这时候的状态："远远地吊着"，而且在跟踪的时候更加要注意行车安全，一旦撞车撞人撞墙引发交通事故甚至同行追捕都是会让目标发现的。

射击&鸣枪警告

本作的射击非常简单，躲在掩体后面等待敌人露出身子朝你开枪时，按住 LT 主角就会探出身来自动瞄准敌人。当然想追求爆头的玩家需要把默认的瞄准位置稍稍往上抬起一点。本作的枪战普遍难度不高，即使是初期的手枪也能有效杀伤敌人，而且手枪在精度和射程上也不是太吃亏，不过如果敌人火力够猛，我们也需要使用霰弹枪或者步枪才能在枪林弹雨中迅速击破敌人，这些武器一般会在枪战现场警车的后备箱。如果现场没有警车，那么可以从敌人手里缴获。

鸣枪警告则指出现在追捕嫌犯的过程中，但也不是每一次都能鸣枪警告的，必须是主角手持手枪追捕时才行。具体操作方法按下 LT 用准心对准嫌犯，等准星由空心变为实心后就能鸣枪警告。不过有几点需要注意，如果瞄准的中途准心离开了嫌犯则算失败，如果嫌犯被其他障碍物遮挡住也算失败，而在举枪过程中跑动会变慢，如果被疑犯拉开距离也会导致无法进行鸣枪警告。

LAPD！你有权保持沉默！

L.A. NOIRE

勘察犯罪现场

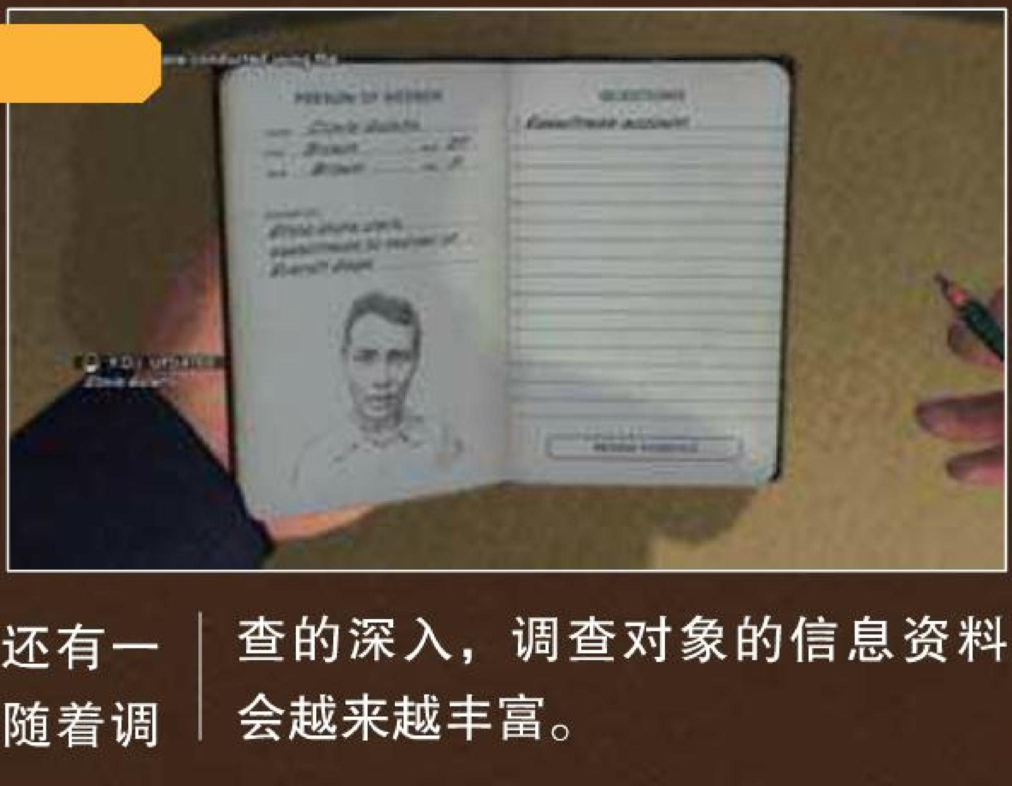
玩家必须要通过搜寻现场来获取所有与案件有关的线索。这些线索大多都在比较显眼的位置，现场的地面上都会摆放黄色的小牌，多多搜寻那周围吧。当靠近证物后手柄会震动（也可以在选项里面关掉震动，提高游戏难度），拾起证物后可以转动左摇杆来观察，当证物被转到某个特定的位置时手柄会震动，保持几秒钟就会出现证物的关键细节。所有搜寻到的线索都能在记事本里面随时查看。这里有个小技巧，当犯罪现场的线索都被你找到后，游戏中的背景音乐会消失。如果实在找不到了，请打开记事本选择 INTUITION（知觉）选项，然后选择 SHOW ALL CLUES。这时在左下角的迷你地图中会出现许多放大镜标示，这意味着现场所有的线索都被标记出来了，当然也包括一些无关紧要的证物。

收集完线索后，如果迷你地图中会出现电话的标识，就意味着我们要通过打电话给 R&I 来获取最新的情报了。电话分为两种，一种是标准手摇电话，一种是多数出现在路边的，长得好像便民箱的那种报警电话。

记事本

侦探环节最重要的道具，它的主要功能是记录调查对象、线索和目的地。

调查对象

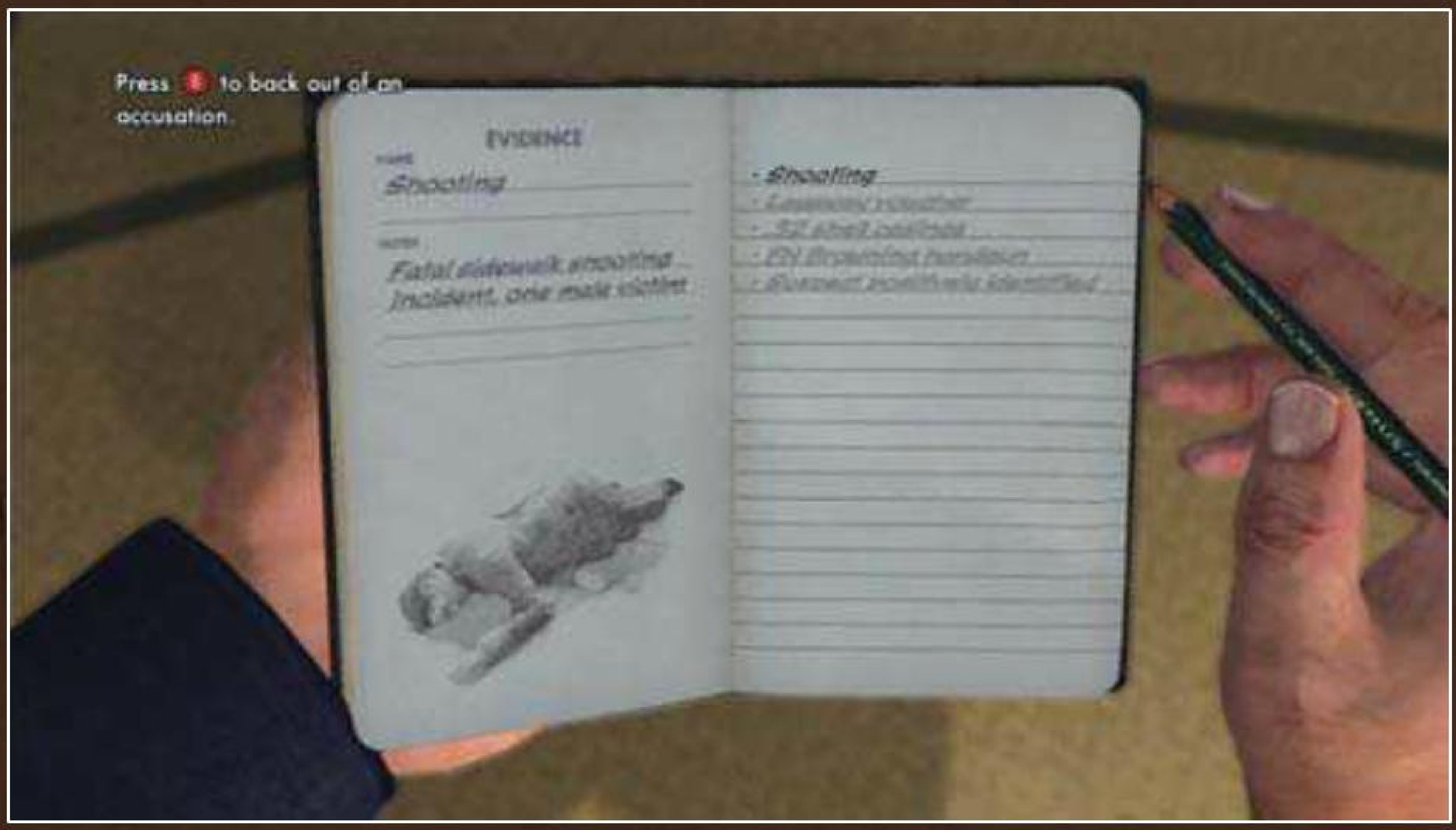


游戏里面被称为 P.O.I（Person of Interest）。每一个接受过调查的人都会被详细记录，包括他的介绍、眼睛和头发的颜色、年龄和鞋子的尺码。在最下方还有一张素描图方便玩家辨认。随着调查的深入，调查对象的信息资料会越来越丰富。

TIPS 如果追捕的嫌犯正在爬管道或者楼梯，请保持一段距离，因为离太近对方会用脚踹你，踹两次你就掉下去了，但是身为警察，我们要为犯罪嫌疑人的生命着想，所以本游戏没有拽裤腿将其拽下去的功能……。

线索

并不是所有在现场找到的证物都会成为破案的关键线索，只有关键证物才会被记录在记事本中。有些线索会随着案件的深入实时更新，而且这些线索是揭穿嫌犯谎言的最强有力武器。



目的地

每个案件中我们都需要去往不同的地方搜集线索和调查相关人员，打开记事本我们就能看见我们接下来要去的地方究竟是哪。有时候你会发现记事本中的某个地点后面有个问号，这是因为你并不知道它的具体位置，这时候你就需要电话求助 R&I 了；又如果同时有好几个地方选择而自己又拿不准到底该去哪里时，请询问身边的搭档吧。我个人推荐在流程中始终驾驶警用汽车，因为只有这些车辆才能收听警用电台，有一些地点和最新情报都是通过电台来告诉玩家的，警用汽车就停在警察局门口。

直觉系统 & 评价

调查相关人员和审讯疑犯时，如果拿不准他们是否在说谎，可以使用直觉系统。这个系统有三个选项，最后一个选项是收集线索时使用的，在前面也有介绍。其他两个分别是 REMOVE AN ANSWER 和 ASK THE COMMUNITY，它们的作用分别是移除一个错误的选项和查看社区中玩家的选择情况，这些都需要消耗“直觉点数”。值得注意的是第二个选项是查看 Rockstar Ggames Social Club 会员的选择，我们不必登入 Social Club，但必须登入 XBOX LIV。不过使用这些“作弊手段”也是有次数限制的（最多五次）。

评价分为“警探评价”和“案件评价”。警探评价在记事本中的 CURRENT RANK 查看，最高等级为 20 级。

案件评价是每个案件结案后都会对你在整个案件中的表现给出星级评价，从一星到五星不等。对评价影响最大的就是“线索的搜集完成度”和“有效提问的完成度”。另外“损坏车辆”、“误伤民众”以及“对城市造成的破坏”都会得到相应的罚单，这些也会影响最后的评价，只是影响不大而已。当然，如果开车的时候过于肆无忌惮，在最后的评价中车损人伤和城市破坏的罚金超过 1000 美金的话，那几乎肯定是得不到五星评价的。

质问 / 审讯

当进入审讯环节时，主角会自动打开笔记本，左边是审讯对象的个人信息，右边则是罗列了问题的清单。提出一个问题后，对方会给出自己的说法，这时候系统会要求玩家对对方的回答进行评判，分别是**相信（Truth）、怀疑（Doubt）和揭穿（Lie）**。玩家可以通过收集的线索来判断对方是否说谎，还有一个更直观的方式就是通过观察对方的面部表情。

选择 Truth 有时能套出更多的有用信息；如果你觉得对方对真实情况有所隐瞒或者对方不够诚实，则选择 Doubt；当对方的回答与你调查后得出的结论相去甚远时，你要选择 Lie 来回击他们，这时候对方会反问你“是否有什么东西能证明他在说谎”，你则需要从记事本中选择一个关键线索来戳穿他的谎言。当对方被驳倒之后会吐出实情，这时候就会得到更多的线索。如果自己的判断正确，那么在对方回答完毕后一般都会套出有效信息，主角也会在问题后面画一个小叉，这就是“有效提问”；反则说明自己的选择有误，即“无效提问”，询问完毕后也会在问题后面画个小叉，这也会影响结案后的评价。

别对我撒谎！

得益于强大的面部表情捕捉系统，游戏中人物的每一个面部表情都栩栩如生。审讯过程中大多数情况能通过对方的面部表情来判断他是否说谎。下面介绍一下识别面部表情的心得。

审讯对象如果说的是实话，那么他在回答完你的问话后，面部表情不会有明显变化，而且眼珠子也不会转个不停，眨眼的频率也较低；但如果审讯对象在回到完问题后，出现**东张西望、肢体动作、眨眼频率较高、坐立不安、面部表情丰富**等情况时，那他必然是对实情有所隐瞒或者撒谎。我个人的心得是，出现以上几种情况后，立刻选 Lie，这时候主角可能会有以下两种回复方式：

1. **“得了吧，你就是在说谎。”**审讯对象听到后会让你拿出相关证据证明他说谎，你需要谨慎地在线索里面选择一个与之相关的证物来彻底揭穿对方的谎言；

2. **“我知道你就是凶手，是你杀了被害者。”**如果主角冒出这种不着边际妄下定论的话语，那么说明选择 Lie 是错误的，没关系，当对方要求出示相关证物时，按 B 就能重新选择 Doubt。

面对后期的老戏骨，光看表情是没用的，因为他们不管说什么表情几乎都没有变化。因此我们要仔细阅读每个线索的描述和对话，实在拿不准可以按 LB 使用直觉系统。

说谎的表现举例：

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

TIPS 游戏中有几处需要在高处走独木板，当看见主角的身体开始倾斜时，请停止移动，慢慢让他调整平衡。如果不小心滑到了，主角能抓住木板，前三次他都能重新爬到木板上，第四次滑到的话……

全五星评价详尽攻略　L.A. NOIRE

注：攻略中提及的问题，顺序并不完全固定，与你获得证据的顺序有关，文中的问题提示了问题的内容，只要有一点英语基础，就能明白这对应游戏中的哪个问题。

案件 1

UPON REFLECTION

关键证物数量：4个	
1	Bloodstain（在门上）
2	Smith&Wesson revolver（在屋顶上）
3	Gun store ledger（在上面发现Schroeder的信息）
4	Schroeder's note（Schroeder家的抽屉里）
提问数量：无	

片头动画后，我们的主角，目前还是LAPD普通巡警的Phelps和同事Dunn在巡逻的时候接到命令：一名巡警在第六大道附近发现一起枪击案，总部要求Phelps和Dunn迅速赶到进行支援。

从起始地点驾车来到不远处黄旗表示的地点，这里就是凶杀案的现场了，让我们开始工作吧！

目标 1　搜查犯罪现场

来到犯罪现场，一边听Dunn唠叨一边往前走，勘察凶杀现场的目的是找到第一手的犯罪资料，建议大家在设置中把“Clue Hints”设置成开启（On），这样接近证物的时候手柄会震动，不容易漏掉关键证物。

前进的过程中会在路边的箱子上发现一些酒瓶和一张报纸，可以在这里拿起酒瓶来看看，练习一下搜检证物的具体方法。而捡起报纸则会触发一个“新闻标题背后的故事”。

不过这些对于眼前的案件来说没什么帮助，继续向前走我们会在一扇小门上看到令人触目惊心的血迹，这滩血迹就是本案的关键证物1：

Bloodstain。

调查完这滩血迹后向左转进入小巷子，举头看头上的那扇窗户就能找到本案的关键证物2：凶手使用的手枪：Smith&Wesson revolver。

沿着小巷走下去，左转后可以看到路边有排水管道，顺着它爬上去就能拿到关键证物2，拿到关键证物之后要检查一下，首先把枪转到如图所示的方位可以

发现枪的制作公司和型号（制作公司是Smith&Wesson，型号为S71839），按A键进一步搜查后可以发现枪已经打出了两颗子弹，那还等什么呢，赶紧去附近的枪店一探究竟啊！

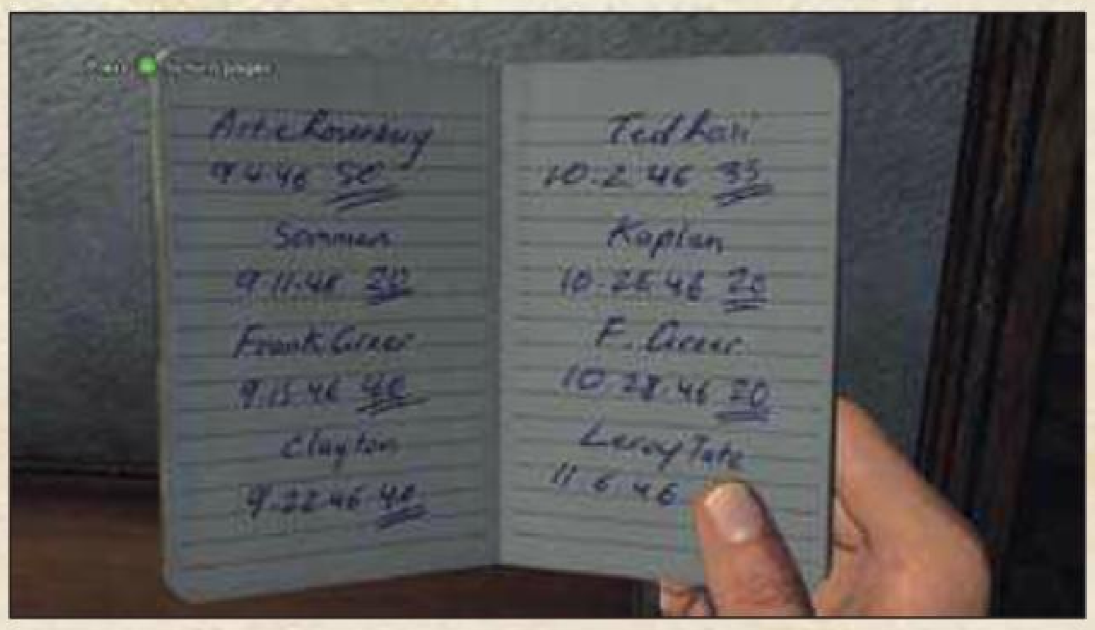
目标 2　调查枪械商店

来到地图上黄旗标示的地方，进入枪店，和老板废话一阵之后老板会把台帐交给你，翻开它，根据枪的型号和厂商可以找到这把枪的主人，Schroeder，Schroeder先生那一栏信息就是本案的关键证物3：Gun store ledger。枪是他的，那么他就有重大的嫌疑，让我们去他的公寓找他。

目标 3　调查 Schroeder 公寓

驱车来到地图上黄旗标示的地点，进入路对面Schroeder的公寓，这家伙住在二号房里，上二楼敲开2号房间的大门，这家伙口口声声说自己什么也没干，然而说着说着突然挥拳打倒了同行的Dunn警官，真是不打自招，赏他一顿老拳！

目标 4　搜索 Schroeder 公寓



然后就可以搜索这个暴力袭警犯的家了。调查这个打开的抽屉，找到Schroeder先生的笔记本，翻开它可以看到一大堆数字，翻一页之后就可以找到最后一个关键证物：Schroeder's note。之后随着Phelps的回忆，本案暂时告一段落。

案情分析

在军队里，总会有一连串的命令需要去执行，就算是除了差错，也要尽力去完成，因为你的目标是明确的，立场是坚定的，作为一个士兵，服从命令就是天职。但与贪污腐败作斗争就完全不同了，这就像是追逐那些捉摸不透的影子，仿佛任何人都不是无辜的，也不能确定自己的搭档是否是他们安插在你身边的眼线。Phelps，你应该相信谁？反正我早就已经下定决定了。

Phelps与自己的搭档Dunn像往常一样执行着巡视任务，这时总部用无线电通知二人立刻前往一处犯罪现场，协助寻找证据。由于被射杀的人身分卑微，负责案件的探员暗示二人按程序随便调查一下就可以，但很显然Phelps的心里有着自己的想法。

经过对现场的仔细勘察，Phelps在屋顶发现了凶手随手扔掉的手枪，尽管搭档建议将这玩意上交就好，但是Phelps还是觉得不应该如此草率地处理一场凶杀案。他和搭档两人来到枪店，调查到了命案现场手枪持有人的确切地址，随即前往其住处准备进行询问，却遭到对方反抗，将嫌犯制服后，Phelps在嫌疑人家里发现了关键证物，他向警署反映了情况，案子将会由相关人员负责解决。

TIPS　游戏中能打开的门，把手肯定是铮亮的，反则是暗淡无光的。

案件 2

ARMED AND DANGEROUS

关键证物数量：无
提问数量：无

目标 1 制服抢劫犯

这个案件十分清楚明了，证据确凿人赃俱在，歹徒就站在大街上等你去抓，但是……你需要用枪口说话先把他们制服再说。

驾车来到黄旗标示的地点，展开一场枪战。

由于我们持有霰弹枪，而对方手里基本上都是手枪，所以基本上没什么悬念，很轻松就可以消灭敌人。最后会出现一个手持汤姆逊冲锋枪的家伙，干掉他之后，本案件就会自动完结。

案情分析

Phelps，你选对了地方。这个城市对恪尽职守的警察的需求，就如同一个口渴的人对水的需求一般迫切。你或许对这个城市“曾经”发生过的事情有所听闻，但你并不在意，你的目的就是要解决“现在”发生的案件。不过作为正义的执行人，你永远无法置身事外，你必须表明态度，这就等于是踏上了一条不归路。

案件再次发生，有数名持枪的歹徒正在作案，由于离事发地点很近，Phelps 与 Dunn 迅速赶到，利用在军队中锻炼出来的出色作战素质，他们成功地制服了全部歹徒。

案件 3

WARRANTS OUTSTANDING

关键证物数量：无
提问数量：无

这次的案犯依旧证据确凿人赃俱在……不过他的选择是拔腿就跑，面对仓皇逃跑的嫌犯，当过兵打过仗而脚力见长的 Phelps 负责徒步追踪，而 Dunn 则负责开车堵截逃犯的退路。

目标 1 追上嫌疑犯

一直跟着面前的家伙跑就行了，不管您这里多么擅长脚力以及追踪，在到达目的地之前都是不可能追上这个看起来很笨拙的胖子的。

目标 2 制服嫌疑犯

这家伙被逼到了角落里，不得已只能妄图打倒 Phelps 夺路而逃，不过论起拳脚功夫，他又怎么会是久经沙场的 Phelps 的对手呢？撂翻他结束本案。

案情分析

Cole Phelps 与 Jack Kelso，如果不是因为个性不合以及种种误会，他们两人原本应该是很好的朋友。Phelps 是个好人，但过于纤细敏感的性格让他很容易受伤；Kelso 虽然沉默寡言，却总是个喜欢刨根问底的人。他们总是互相需要，但又互相伤害。

在巡逻中，Dunn 偶然发现路边的一个矮胖男人是个惯犯，由于害怕再次被抓，这家伙拔腿就跑，不过在城市里待惯了的人跑起来怎么比得上在战场上捡回一条命的 Phelps 呢？即使跑到楼顶上也无法改变其被 Phelps 追上并制服的结局。

案件 4

BUYER BEWARE

关键证物数量：7个	
1	Shooting（自动获得）
2	Layaway voucher（死者的外衣里衬里）
3	.32 shell casings（死者旁边的地上）
4	FN Browning handgun（犯罪现场的垃圾箱里）
5	Suspect positively identified（审讯目击者过程中）
6	Possible religious motive（同上）
7	Murder weapon serviced（枪店中）
提问数量：5个	

终于接到了一个像点样的案子，本案从取证到侦查讯问的全过程都要我们亲手负责，也算是对玩家综合能力的考察。

目标 1 调查犯罪现场并与目击者对话

首先是搜查尸体，死者不会保守自己的秘密，让死者开口说话吧！

第一步工作是翻开死者外套的内衬，在里面可以发现一张沾满血

迹的收据，看收据最下方的地址就能找到本案的关键证物 2：Layaway voucher。

检查完尸体后，来到死者旁边的地上，看到警官脚下那些闪着金

光的东西了吗？那就是本案的关键证物 3：.32 shell casings

发现了子弹，那么枪在哪里呢？路边的垃圾桶看起来很可疑啊，过去搜查一下就能在里面找到一把勃朗宁手枪，这是本案的关键证物 4：FN Browning handgun，转过这把枪可以发现枪的编号和型号，看来我们需要找到出售这把枪的枪店老板帮忙。

之后跟着 Dunn 来到目击者面前和他谈话。得到情报：有个女士跑进了发生凶杀案的那家商店，赶紧进去看看有没有线索！

TIPS 不管使用什么方法，街道上的 NPC 都不会被杀死（但是撞到的话一样扣钱），但主角就不一样了，随便被车撞两下就牺牲了，而且如果驾车撞到了什么不该撞的东西（比如加油站）或者不慎将车开爆，那么对不起，“您已经为这个国家做出了应有的贡献，现在我代表美国联邦政府和 LAPD 对您表示深切的哀悼……”。

目标 2　讯问直接目击者

（这位目击者的表现很具有代表性，大家可以通过她练习基本的察言观色）

进入商店就可以见到这位女士，和她对话，开始正式讯问。

第一阶段，讯问的主题是关于目击的细节，这个女孩的陈述中，双眼游移不定，不敢正视 Phelps 警官，看起来很慌张的样子，好像在掩饰着什么，很明显，这个阶段她在说谎，按 Y 键揭穿她！接着利用刚才拿到的关键证物 2：Layaway voucher 就能彻底让她放弃说谎的想法。

第二阶段讯问主题是关于有可能的凶手，女孩供出了一个名字：Kalou，他之前曾经与死者发生过冲突，而且很可能是他开的枪。这里她明显还是有所隐瞒，这里需要按 X 键怀疑她的话。

第三阶段的主题是关于枪击的细节，在 Phelps 的逼迫下，女孩的心理防线终于崩溃，这个阶段的她开始直视警官，并且终于说出了实情：Kalou 一共开了五枪，这与地面上残留的弹壳相符，而且她也供出了 Kalou 的所在地。这次，我们可以按 A 键相信她了。

通过讯问可以拿到本案的两个关键证物：关键证物 5：Suspect positively identified 和关键证物 6：Possible religious motive。事不宜迟，赶紧出发先去枪店看看 Kalou 先生是否买了那把凶案现场的枪。

目标 3　调查枪店

将枪店设为目标地点之后驾车赶到枪店，老板很爽快地告诉了我们，枪就是 Kalou 买的，这样我们获得了本案的关键证物 7：Murder weapon serviced，也是本案的最后一个关键证物，所有的关键证物都指向了 Kalou，那还等什么，先押赴警局再说！

目标 4　调查 Kalou 的珠宝店

目标 5　抓住逃跑的 Kalou

来到珠宝店，这家伙来了个很拙劣的金蝉脱壳，没说的，冲上去抓住他！

注意可不能脑子一热开枪打死他，在追击过程中利用冲天鸣枪逼他站住，就可以押他回警局了。

目标 6　审讯 Kalou

这家伙进了警局也是一副鸭子死了嘴巴硬的样子。对付这样的家伙只能慢慢来。

第一阶段是询问他关于和死者发生冲突的细节。这家伙第一阶段的陈述显然是在说谎，揭穿这一点之后他还不服，那么我们就亮出关键证物 5：Suspect positively identified 来震慑他，审讯进入第二阶段。

第二阶段的主题是关于可能的动机，这时候他的策略有了一些改变，说话开始摸棱两可并转移话题，这里要对他的话表示怀疑。

最终，这家伙终于被以一级谋杀罪起诉，成功解决了案件的 Phelps 也获得了晋升。从此脱离了巡警，正式成为了一名警探。

案情分析

每个警察都会在不知道什么时候遇到一个特殊的案子，它会让你得到提升，并被看成是警队里耀眼的新星。不仅如此，他还能使你的机智和工作热情被众人知晓，人们会对你的印象也会焕然一新。现在，Phelps，这案子就在眼前了。

一家商店门口突然传来几声枪响，碰巧在附近巡逻的 Phelps 迅速赶到，受害人倒在血泊中，已经气绝身亡，而凶手已经逃离现场。闻讯赶到的另外两名警官正在保护现场并维持现场秩序。Phelps 对现场证据进行搜索后进入商店询问凶杀案的目击证人——一名女士。起初，这名女士并不想卷入这场凶杀案，只是消极地敷衍着 Phelps，不过善于察言观色和动脑筋的 Phelps 凭借对现场状况的了解以及手头的线索迅速发现了其言语间的破绽，于是不得已，的 Galletta 女士最终将自己所目击的一切告诉了 Phelps。原来被射杀的男士 Gage 先生是她的老板，他在 Galletta 的午饭时间跟踪她去了珠宝店，并与珠宝店老板 Kalou 进行激烈争吵，之后 Galletta 女士与 Gage 先生返回自家商店，愤怒的 Kalou 追上来连续射击数枪，打死了毫无防备的 Gage 先生并逃跑。

根据目击证人的描述，已经找到了最大的嫌疑人，Phelps 先去了一趟枪店，老板告诉他案发现场的那把手枪原本就是 Kalou 所有。接下来的事情很简单，直接去珠宝店捉拿嫌犯就行，在珠宝店，Kalou 拒捕企图逃走，但被 Phelps 的鸣枪示警吓得不敢动弹。回到警局，Phelps 手握充足的证据对 Kalou 进行了审讯。最终，Kalou 先生被 Phelps 攻破，交代了犯罪动机：原来讨厌珠宝的 Gage 已经干扰 Kalou 的生意很长一段时间了，这样的积怨最终爆发了出来，造成了惨剧。

Phelps 的积极表现得到了上级 James Donelly 的表扬，后者十分赏识 Phelps 积极的工作态度和杰出表现，在他的保荐下，Phelps 成为了一名真正的警探。

案件 5

THE DRIVER'S SEAT

关键证物数量：14个	
1	Abandoned vehicle（开始本案后自动获得）
2	Blood splashes（现场与Hart警官对话）
3	Receipt for live hog（汽车的后备箱里）
4	Wallet（车前的地面上）
5	Glasses（前一个证物的旁边）
6	Blood pipe（汽车左侧跨过铁轨的地面上）
7	Train ticket（死者卧室衣柜里）
8	Glasses case（死者床边柜子上）
9	Concealed message（同上）
10	Cavanagh's matchbook（死者床边的台灯柜子上）
11	InstaHeat flyer（厨房里）
12	InstaHeat Receipt（同上）
13	Water heater（死者家外面的热水器）
14	Swine blood（去Morgan公寓的路上接到总局电话）
提问数量：12个	

我们的 Phelps 探长接到了他的第一个大案子，一起谋杀案，和你的新搭档 Bekowsky 一起上路吧。

目标 1　调查 P.E. 货运仓库

跟着 Bekowsky 下楼，驾车来到货运仓库（P.E.Freight Depot）。搜查正式开始。和负责此案的 Hart 警官对话可以自动获得本案关键证物 2：Blood splashes。之后开始搜查那辆满是鲜血的车。

先和蹲在车门前的法医对话，之后来到车尾打开后备箱，里面可以找到关键证物 3：Receipt for live hog。

来到地面上标有“A”符号的地方搜查地上放在左边钱包可以找到关键证物 4：Wallet，可以看到钱包左边有此人驾照，调查驾照才能添加关键证物。

捡起钱包边上的眼镜，把视角转移到如图位置可以看到眼镜腿上有一个名字，这就是关键证物 5：

TIPS 游戏中能随时按下START选择LOG来查看游戏中所有的对话内容，在审讯模式中特别好用。

Glasses。

向左转穿过铁路可以看到地面上很明显的黄色现场证物标志“B”。调查这里的水管，将它放到如图角度可以获得关键证物 6：Blood pipe。

目标 2　质询报案者

拿到全部关键证据之后就可以回到 Hart 警官那里跟那个报案的人谈话了。进入讯问阶段。目前一共可以提四个问题：

第一个问题的主要内容是关于他为什么会在现场。这个他不会说谎的，相信他。

第二个问题的主要内容是关于死者他知道些什么，这点他也不会说谎，继续相信他。

之后询问他第三个问题，问他关于钱包里物品的内容，这时候他开始吞吞吐吐，要对他表示一下怀疑。

最下面的问题是关于那根沾满血的水管，这个老实的工人依旧知无不言言无不尽，相信他的话吧。

目标 3　调查死者的家

驱车来到死者的家（Black Residence），一提到死者，他的太太就不是太欢迎我们来调查。不过搜查还是要进行下去的，谁让我们是警察呢。

结束和死者太太的谈话之后，我们可以先去后面死者的卧室搜查一番。

进入之后调查衣柜可以发现一张火车票，这就是关键证物 7：Train ticket。

来到床边上的有镜子的梳妆台那里，调查上面的暗红色眼睛盒，

按 A 键打开它可以找到关键证物 8：Glasses case。

调查眼睛盒旁边的照片，按 A 键搜查后获得关键证物 9：Concealed message。

调查床另一边有台灯的小柜子，捡起上面的火柴盒后按 A 继续搜查可以找到关键证物 10：Cavanagh's matchbook。

之后卧室的搜查结束，我们去搜查厨房。

调查厨房白色桌子上的两张纸，捡起左边的纸，按 A 键转一面把视角挪到最下可以找到关键证物 11：InstaHeat flyer。

接着调查右面那张纸，获得关键证物 12：InstaHeat Receipt，之后室内搜查结束，不过不要急着出去，在大堂那里可以找到一个电话，打电话咨询警局之后可以获得下一步目标地点 Cavanagh's Bar 的具体位置。

然后就可以出门继续搜查了。出门之后从右边转到房间的旁边，可以在屋子旁边发现热水器被破坏了，我们要把它接回去看看少了哪个部分。把地面上的水管按如图方式接好之后，可以发现这里的水管少了一

道，正好，这一道的形状与现场发现的那根带血的水管一样。获得关键证物 13 :Water heater。

目标 4　质询死者的太太

找到所有证物后就可以回去讯问死者的太太了，这里一共有六个问题可以问：

第一个问题是关于在凶杀现场发现的那张收据，这里，她讲了实话，相信她。

第二个问题是关于那个眼镜的，这里，她也没必要撒谎，相信她。

第三个问题是关于她丈夫去向的，请继续相信她

第四个问题问到了关于卧室里那张照片背后的文字，这句问话显然触动了她内心某些不愿提及的部分，她开始说谎，这里要揭穿她的谎言。选择刚才拿到的关键证物 9：Concealed message 就能让她吐露实情。

第五个问题问到了死者经常去的酒吧，这里她没有理由说谎，相信她。

第六个问题问到了关于死者太太的不在场证明，相信她吧，这个可怜的女人是无罪的。

目标 5　调查死者常去的 Cavanagh's Bar

如果在搜查死者的家里的时候按照攻略提示打过电话的话，那么就可以直接出发来到死者常去的酒吧 Cavanagh's Bar。

目标 6　质询 Frank Morgan

和酒吧老板对话后，就可以找到我们要找的 Frank Morgan，开始和他谈话。

首先询问他关于那辆汽车的人事情，他神情惊慌地撒了个谎，揭穿他。不过他不会那么快承认的，不得已，我们只能拿出关键证据 3：Receipt for live hog 来指证他。

之后就可以问他死者现在到底在哪里了，怀疑他说的话，他就会从实招来，之后可以选择逮捕他与否，想逮捕他的话按住 A 键即可，或者你也可以直接转身走人，反正他没有犯什么大罪，不是吗?

目标 7　搜查 Morgan 的公寓

目标 8　逮捕本案“死者”Black 先生

开车来到他的公寓（Morgan's Apartment），在亲自驾车开往公寓的过程中会接到来自总局的电话，获得本案的关键证据 14：Swine blood。来到公寓，找到 2 号房间，开门就看到了“死者”活生生站在我们面前。这家伙还想跑，追上他！最后，在两人的合力堵截下，死者兼凶手 Black 先生束手就擒。本案完美告破。

案情分析

在升任正式联邦探员的第一天，迎接 Phelps 的是新的职位、新的办公室、新的上司、新的搭档，就连新同事们表达“欢迎”的方式都很独特，好在新搭档 Bekowsky 是个不错的探员，会议刚一结束，就有案子交付下来了。

一辆轿车被抛弃在案发现场，车内有大量血迹，看起来好像发生了一场极为血腥的谋杀，从现场找到的驾照来看，失踪的车主名叫 Adrian Black。发现了这辆沾满血迹的车并报警的 Nate 与 Black 并不认识，也没有行凶的动机和时间，他只是顺手拿走了 Black 先生钱包里的钱而已。令人奇怪的是，在车上找到了一张某买活猪的凭证，这个凭证的出现很是蹊跷。

完成现场搜查的二人随后前往拜访死者的太太 Margaret Black，

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

TIPS 主角的帽子很容易被打掉，罪犯一拳下去帽子就飞了，不过帽子被打掉后，走过去会自动捡起来重新戴上。当然，帽子不影响能力。

她对于丈夫身上所发生的一切一无所知，虽然他知道自己的丈夫在外面有外遇，这导致夫妻俩的关系出现了问题，但Black似乎对自己的丈夫并无太大恨意，更多地表现出了一种无奈和冷漠，由于案发现场带血的铁管属于家中的物品，而且根据现场找到的那个活猪购买凭证，Black先生的好友，从事生猪买卖的Frank Morgan成为了Phelps与Bekowsky下一步调查的对象。

通过在酒吧与Frank的交谈，Phelps了解到原来这一切只是Black先生自导自演的一场闹剧，他似乎想利用自己的“死亡”让他和妻子的婚姻关系失效，从而改名换姓带着小三远走高飞，而Frank则是扮演协助者的角色。两位探员立刻前往Frank的家中，以密谋、欺骗、浪费警力等罪名逮捕了躲藏在那里的Black先生，面对Black，Bekowsky不由得感叹：“你有好工作，有好家庭，你本来可以花一点钱离婚搞定这件事情的，现在你必须进监狱了。”

案件6

A MARRIAGE MADE IN HEAVEN

关键证物数量：9个	
1	Hit and run vechicle（自动获得）
2	Wallet（死者右胸口袋）
3	Insurance letter（死者左胸口袋）
4	Coroner's report（尸检报告，自动获得）
5	Bloody Knife（案发现场附近的垃圾桶）
6	Argument overhead（讯问目击者）
7	Red Lincoln Continental（同上）
8	Lynch's statement（讯问咖啡厅老板）
9	Pattison stabbed（停尸房剧情）
提问数量：10个	

本案看起来是一件过程很简单的交通肇事案件，上司派暂露头角的Phelps来处理，但是这真是一起单纯的交通肇事吗?

目标1 调查肇事地点的咖啡店 Ray's cafe

来到事发地点Ray's cafe了。先过去搜查死者Lester的尸体。

调查尸体右胸的口袋（注意是死者的右胸，也就是你的左侧），调查拿到的钱包左侧的身份证明可以拿到关键证物2：Wallet。

尸体左侧的衣兜里可以发现一张保险单，从上到下看一遍这张单子可以获得关键证物3：Insurance letter。

检查尸体结束之后可以获得关键证物4：Coroner's report。

不要急着去询问证人，来到咖啡店旁边的小巷里，这里有一个垃圾桶，里面可以找到关键证物5：Bloody Knife。

目标2 讯问目击证人

找到所有证物之后就可以去讯问目击证人了，有两个问题可以问她：

第一个问题主要讯问的是她是如何目击的车祸，这里她没有说谎，可以相信。之后可以问的问题追加一个。

第二个问题的主题是关于车辆特征的，依旧可以相信她。

新追加的问题的主题是关于她提到的“争吵”，这里要刨根问底地怀疑一下她的话。

结束讯问后可以获得两个关键证物：关键证物6：Argument overhead和关键证物7：Red Lincoln Continental

目标3 讯问咖啡厅老板

进入咖啡厅Ray's cafe之后和老板对话，一开始有三个问题可以问：

第一个问题是关于这起事故细节的，他的话没有说的很明白，这里得怀疑一下。

第二个问题讯问关于死者的事情，这里要相信他。

第三个问题是关于死者死前发生的争吵，这位老板实在太惜字如金了，我们只能怀疑他了。

最后还会追加一个问题，关于夫妇间谈话内容的事情，不愿多说话的话，那只能让我们继续怀疑他了。

讯问老板的过程中会得到关键证物8：Lynch's statement

目标4 找到撞人车辆的拥有者

目标5 抓住肇事逃逸的Shelton

来到酒吧后方的走廊给总部打电话，可以查知这辆车只有可能是Shelton的。驾车来到地图上的2号地点，这里是他的家（Shelton's Residence）。

没想到找到这小子之后他竟然直接驾车逃窜，虽然我们的车性能不行，但是可以利用车技追上他，不要放跑他！（注意，追车过程中很容易撞到人，如果对车技没自信可以不用开得那么快，只要别让他甩下太远就行，反正最后他也会被我们逮到。）

最后他会驾车来到一个百货商场并试图在商场里面甩掉我们，真是自寻死路，直接冲上去逮捕他即可。

目标6 去Pattison的公寓和死者的太太Lorna进行交流

目标7 向中央停尸房报告

一共有三个问题可以讯问她：

第一个问题是关于事故细节的，看表情就知道应该怀疑她。

第二个问题是关于案发当天晚上的争吵，还得怀疑一下。

第三个问题是关于他们夫妇和Sabo的关系的，这里她说了谎，需要利用关键证物3：Insurance letter来揭穿她。

结束讯问后出门，在附近的街边找个报警箱（Gamewell）往警局里打个电话通报一下，电话打完后，下一步目标点就会标在地图上，去中央停尸房（CENTRAL MORGUE）吧。

目标8 逮捕Lorna

先来到中央停尸房（Centrtal Morgue），进入停有尸体的房间，和法医对话后可以获得关键证物9：Pattison stabbed。

证据确凿，之后可以回到死者的家逮捕Lorna和Sabo了，可惜在争执中情绪激动的Sabo开枪打死了Lorna，我们可不能让这个杀人犯跑掉。这家伙跑得非常快，而且路线变幻多端，很难给我们冲天鸣枪的机会，而且他跑到死路的时候还劫持了一名人质，不得已，开枪打死他吧！

本案的结局不很完美，但是对于一名警探来说，这已经是最好的处理方式了。

案情分析

一家酒吧门口发生了撞人逃逸事件，刚在酒吧里喝的酩酊大醉的受害者Lester Pattison被撞飞出去，并且在街上留下了一条长长的血痕。目击者Shannon Perry女士称肇事车是一辆深红色的林肯欧陆，车牌前三位为“3C8”，这让警方迅速锁定了逃逸的司机——William Shelton，除此之外目击者还听到受害人在被撞前曾经在酒吧

TIPS 当有人质被劫持时，你需要当场击毙罪犯。有个很简单的方法，把准心移到人质的头部偏左位置，待他把脑袋伸过来，爆头即可。

里与其妻子激烈争吵。在搜查犯罪现场的过程中，Phelps 意外地在现场找到了一把沾满鲜血的菜刀，难道撞人之后还要拿刀捅受害者吗? Phelps 探长心中觉得这起案件可能有点不太寻常。

Phelps 通过对酒吧侍者的询问，得知酒吧老板 Leroy Sabo 与受害者的妻子 Lorna Pattison 关系并不一般，两人甚至想合作开一家新的酒吧。而当 Phelps 前往受害者家里时，却意外遇到了“碰巧”在受害者家中的酒吧老板 Sabo，这两位对 Lester 先生的死毫不放在心上，同时 Lorna 也丝毫不掩盖自己刚为死去的丈夫投巨额生命保险的事情。

Phelps 收到了验尸官留下的信息，立刻赶到停尸房，原来受害者的真正的死因其实是胸部的两处刺伤，其中第二刀直接刺中了心脏造成了大规模出血，这表明受害者在被撞前已经死了，结合在案发现场附近的垃圾桶里捡到的刀来看，这场谋杀很有可能是 Lorna 与 Sabo 二人所为。

Phelps 再次来到受害者家里，面对质问，开门的 Lorna 小声说这全是 Sabo 的主意，自己是无辜的，却被后者听得一清二楚，Sabo 说这一切都是 Lorna 教他做的，从计划到具体实施。见到阴谋败露，Lorna 让两位探员射击“已经疯掉”的 Sabo，可话音未落自己就被愤怒至极的 Sabo 打死，之后犯下命案的 Sabo 企图逃跑，在走投无路的情况下还挟持了一名人质，面对情绪激动，随时可能伤害到人质的 Sabo，Phelps 毫不犹豫，开枪正中 Sabo 的额头，将其当场击毙。一场撞人逃逸最终变成了一级谋杀犯罪，Phelps 的杰出表现受到了上司的好评，而 Lorna 和 Sabo 只能去天堂慢慢算账了。

案件 7

THE FALLEN IDOL

关键证物数量：18个	
1	Victims drugged（自动获得）
2	Chevy Styleline（同上）
3	Underwear（出事车辆后备箱）
4	Letter from mother（同上）
5	Prop shrunken head（法医交给你的）
6	Evidence of abuse（探望受害者前与医生对话）
7	Mermaid（讯问Jessica）
8	Saddle（Bishop公寓）
9	$20000 check（同上）
10	Movie set photograph（同上）
11	Movie set replica（同上）
12	prop store photograph（同上）
13	Blackmail（审讯Bishop夫人）
14	Chloral hydrate（电影用品商店）
15	prop shrunken head molds（同上）
16	Film reel（电影用品商店密室）
17	Bishop's whereabouts（同上）
18	Empty film canister（同上）
提问数量：16个	

这是一起大案子，涉及到了谋杀以及娱乐圈潜规则等等问题，对于 Phelps 来说，也是表现的大好机会。

目标 1　勘察车祸现场

驾车来到车祸现场（Crash Site）。往前走来到出事的车旁边（真正的事发地点在悬崖下面，你需要从旁边绕下去），车的后备箱上放了两件东西，这两件东西就是关键证物 3：Underwear 和关键证物 4：Letter from mother。调查完这两件证物后和站在车边的法医对话，他会给你个诡异的头像雕塑，把这个头像挪到脸朝你的位置可以拿到关键证物 5：Prop shrunken head。

目标 2　讯问目击证人

调查完毕之后跑回到上面，看见那个红衣服坐在车后面的女人了吗? 大影星 June，她就是我们的讯问对象。

一共有三个问题可以问这个装腔作势的女人：

第一个问题是关于昨晚发生的事情，这个女人说她什么都不记得

了，这不太合常理，我们需要表示怀疑。

之后问第二个问题，关于昨晚受伤的女人，她的表现证明她在说谎，利用关键证物 3：Underwear 揭穿她。

第三个问题是关于那个受害者身上找到的诡异头像，她还是在含混其辞，继续怀疑她。

最后可以向她提问关于她屡次提及的人名“Mark Bishop”，面对这个嘴里一句真话都没有的女人，我们还是要继续怀疑她，迫使她说出真相。

目标 3　讯问事故受害者

刚上车，总部来电告知我们受害者已经醒过来了，快回到警局的医院里展开讯问吧。

先和房间外面的医生对话了解基本情况，然后可以进去看我们的受害者了。和医生对话的时候可以得到关键证物 6：Evidence of abuse。

正式讯问受害人 Jessica，一开始有两个问题可以问她：

第一个问题关于昨晚的交通事故，出于某种原因，她说了谎，揭穿她之后出示关键证物 3：Underwear 让她哑口无言。

之后讯问第二个问题，关于她和她家庭的联系，她又说了谎，揭穿她并且出示关键证物 4：Letter from mother。

第三个问题是关于 Bishop 这个名字的，这里她有意隐瞒，怀疑她的话并继续追问。

最后是关于昨晚发生事情的细节，在众多证据面前她终于没有说谎，相信她。

对话中可以获得关键证据 7：Mermaid。

无论从哪里看，那个神秘的“Mark Bishop”都有重大嫌疑，不过看来 June 不会轻易让我们找到他，不过没关系，别忘了，新闻媒体不能跟踪和偷拍，但是警察在有正式手续的时候是可以的。

目标 4　跟踪 June

跟踪的准则是既不能离她太远，也不能离得太近被发现，多利用墙角掩护自己就不会被发现。

第一步追车并不是很困难，她的车速相当慢，我们也就不要太快了。

等她到了酒吧里，在门外按 RB 键贴墙观察她的一举一动，当她拿起电话的时候，走进门里，你左手边第二张桌子上有张报纸，站在桌子前调查报纸可以利用报纸当掩护窃听她的电话内容。

她讲完电话后会向外走，先不要打草惊蛇，她会告诉我们下一步的地址。

TIPS 玩家能随时登陆Social Club的网页来查看自己的各种数据统计，这些数据几乎涵盖了游戏中的所有要素，地址是：http://socialclub.rockstargames.com/games/lan/index.html，不过前提是你得注册一个会员，另外你必须得在线游戏才能实时更新统计。

目标 5 搜查 Bishop 的公寓

来到 Bishop 的公寓（Bishop's Apartment），路上突然接到通报，Bishop 居住的地方发生了事故，事不宜迟，赶快赶往事发地点。

来到 Bishop 居住的 803 房间，进入房间，虽然发生了抢劫案，但是我们依然要例行搜查一番。

首先是走廊边上的马鞍状物体，这个东西是关键证物 8：Saddle（建议大家仔细看看电影名称……我记得是李安导演某成名电影的同类型片……）

进入离门最近的卧室，在巨大的红色衣柜前的地上找到关键证物 9：$20000 check。

来到客厅前的屋子，在你面前的是关键证物 10：Movie set photograph 和关键证物 11：Movie set replica。

客厅里这个桌子上放着的照片是关键证物 12：prop store photograph。

在搜索完成后可以就可以进入讯问阶段了。

目标 6 讯问 Bishop 夫人

一开始只有一个问题可问，不过随着问题进展，会越来越多。

首先讯问她关于这场劫案，从表情上判断她的话明显有隐瞒，值得怀疑。

之后所有的问题都出来了，我们从上到下一个个问。

第二个问题是关于她丈夫在哪里，显然她只知道这么多，相信她吧。

第三个问题是关于那张巨额支票，她的态度很容易引起别人的怀疑。

最后是关于本案受害者 Jessica 的，她欲言又止的神情很自然地引起了我们的怀疑。

谈话中可以获得关键证物 13：Blackmail

离开这里之前记得用走廊中桌子上的电话问问总部下一个要去的地方的位置。

目标 7 找到那个头像的产地

目标 8 调查电影用品商店（Silver Screen Props）

打完电话之后就可以开车赶到电影用品商店（Silver Screen Props）了。

和店长对话完毕后开始搜集证据。一路跟着店长来到后面的仓库，登上右手边的小舞台，这里的酒架可以找到一个药瓶，将它准确地摆到如图角度可以拿到关键证物 14：Chloral hydrate。

原路返回，来到露天的场所向左看，看到尽头的那张桌子了吗？捡起上面右边黑色的头像让他脸朝你可以找到关键证物 15：prop shrunken head molds。

找到两件证物后回到有小舞台的场所，调查小舞台上那面镜子可以发现玄机。

回到外面找到关键证物 15 的桌子，向左看，你是不是觉得这里的小巷看起来很假？对，撞上去你会发现它是画出来的，但是这幅画的后面确实是别有洞天。进去之后就是刚才看到的那间摄影室了。

里面可以找到很多关键证物。左手边的架子上放着一个很明显的圆形的东西，拿起来之后把视角转到它的正面可以找到关键证物 16：Film reel 和关键证物 17：Bishop's whereabouts

在旁边桌子上的银盘，捡起来打开它是关键证物 18：Empty film canister。

目标 9 讯问这里的店老板

全部调查完之后就可以找店主进行讯问工作了。一开始问题有两个，还有两个追加问题。

首先讯问老板和 Bishop 的关系，这家伙在说谎，出示关键证物 14：Chloral hydrate 可以揭穿他的谎言。

之后讯问 Bishop 在哪里，这里老板讲了实话，相信他。

然后可以讯问他和 June 的关系，他又说谎，揭穿他，接着用关键证物 18：Empty film canister 让他闭嘴。

最后问到关于潜规则的问题，他继续在说谎，没关系，照样揭穿他，我们有关键证物 9：$20000 check 为证，他逃脱不了的。

目标 10 躲开对手部下的追击

这里其实很简单，只要让你的车来到对方车的旁边双方并行一阵，Bekowsky 警官就会射穿他们的轮胎，如果等不及这个家伙的枪的话，也可以直接把对手撞翻。或者干脆来几个急转弯甩开敌车。

目标 11 抓捕 Bishop

驾着千疮百孔的汽车来到 Bishop 拍摄电影的地方（Jungle Drums Set）。Bishop 开始逃跑，注意这里上到最顶上之前是无论如何追不上他的，直到跑到无路可退的地方，才能举枪逼他投降。

不过这还不算完，我们要在追杀这家伙的杀手的枪口下保护他。这次明显是我们的火力比较吃亏，小心点。

下楼的时候敌人有时会很不长眼地站在了油桶边上，阿门。

战斗中最好捡一把敌人的武器用。一路杀到下面，Bekowsky 警官的增援赶到，跟紧他别让他死了，一路杀到外面清理掉所有敌人，任务完成，本案告破。Phelps 再一次得到升迁。

案情分析

一场“意外”的杀人未遂造成了两名女性受害人受伤，伤势较轻的前好莱坞影星 June Ballard 在案发现场等待 Phelps 的询问，而伤势较重的 Jessica Hamilton 已经被送往医院。June 在回答 Phelps 的问题时顾左右而言他，并数度岔开话题，最后 Phelps 唯一的收获是打听到了一个名字：Mark Bishop，他是一个好莱坞的电影制片人，Bishop 曾经许诺在新片里会有 June 的一个角色，可他随后竟然收回了自己的承诺。

Phelps 来到医院探望受伤的 Jessica，这女孩带着自己的明星梦离家出走，如今受到这般伤害却依旧不肯放弃，她承认 June 和 Bishop 之间发生过争执，但她似乎不相信潜规则过自己的 Bishop 会在车上做手脚试图杀害她，她还充满天真地以为 Bishop 是懂得欣赏她的伯乐。

由于律师的出色表现，Phelps 和 Bekowsky 刚从病房出来就发现 June 已经脱离了警方的控制获准自由行动，她似乎非常着急地要去做什么事情，经过一段跟踪，Phelps 偷听到 June 想要自己的丈夫找去 Bishop 的家里教训他，甚至要他死。等二人马不停蹄地来到 Bishop 的公寓试图阻止凶手，但还是来晚了一步，家里的物品已经被砸得乱七八糟，行凶者已经逃走，不过他们并没有伤害独自在家的 Bishop 太太，Gloria Bishop。

Gloria 还算比较配合，她说 June 因为新片的角色问题纠缠自己的丈夫很多天了，但她的丈夫不得不因为资金问题把角色给另一个女演员，当 Phelps 提到 Bishop 先生似乎与某些年轻的女演员有不好的关系时，Gloria 并不感到惊讶，这种事情曾发生在许多女孩身上，因为 Boshop 从很早以前就是个外表风流，满肚草包的人物，初次接触他的女孩子都会被他的魅力

吸引从而和他发生关系，但是如果相处日久，就像Gloria这样，就会发现他不过是个擅长骗色的废物点心。另外，她告诉Phelps一个名叫Marlon Hopgood的人与自己的丈夫合作很多，考虑到Bishop刚给了Marlon的前妻一大笔钱，Phelps决定去那里碰碰运气，看能不能找到杀人未遂案的有关线索。

事实证明在这里不仅找到了线索，还有意外发现。原来整个事情的过程是这样的，许多导演和制片人都利用Marlon的密室做过肮脏的事情，他们甚至还有用摄像机把这些都录下来的习惯，但原则是不能拍交易双方的脸，Jessica和Bishop用这间密室的时候，June和Marlon串通好把Bishop的脸给拍了下来，然后June就利用这一点威胁Bishop，并索取一大笔钱，由于June夫妇想要现金，因此Bishop就把支票开给了能够搞到现金的Marlon的前妻。了解了事情的始末后，Phelps决定将Marlon带回警局询问，却被赶来的Roy Earle阻止，他说这是他这个级别的探员负责的案子，明显有心袒护Marlon，无奈的Phelps和Bekowsky只有暂时放下这里的事情赶紧去Marlon所说的位置，寻找可能有生命危险的Bishop。

两人刚出门就与June丈夫派来的人碰上了，激烈的追车后Phelps与Bekowsky摆平了他们之后，顺利找到了Bishop，起初后者企图逃跑，但时间一耽搁，不仅没有把警察甩掉，反而把McAfee的杀手也等来了，这群杀手的火力很猛，一定要致Bishop于死地，Phelps与Bekowsky只得一边与杀手交火一边护送Bishop逃跑，而Phelps凭借着出色的作战素质和战斗经验拖住了敌人，等来了增援，在警察局的其他警员及时赶到后，全部杀手束手就擒。案子成功解决，Phelps的也从交通案件科升职到了更加凶险复杂的谋杀案件科。

案子结束后，不知出于何种目的，Roy请Phelps与Bekowsky去蓝室歌舞厅喝酒，在这里，Phelps第一次见到了那个让自己命运发生改变的女人：Elsa Lichtmann。Elsa在后台似乎正因为失去了一位好友而感到伤心，Harlan Fontaine教授则试图让她冷静下来。Elsa对Roy等人的出现并不感兴趣，拒绝了Roy让她登台演出的要求，恼羞成怒的Roy觉得今天既被黑人侍者阻拦，又被一个德国女人这么吼很没面子，就给了Elsa一个大巴掌。可怜的Elsa不得不忍着屈辱和心痛继续登台表演。

案件8

THE RED LIPSTICK MURDER

关键证物数量：19	
1	Blunt force trauma（被害人头部）
2	Missing Jewelry（被害人左手）
3	Writting on body（死者腹部文字）
4	Size 8 shoe prints（凶案现场脚印）
5	Lipstick（死者的手包）
6	Bamba Club lighter（凶案现场附近的金色打火机）
7	License plate 2B8899（讯问俱乐部老板）
8	Husband's alibi（同上）
9	Female shoe（死者的家）
10	forced entry（同上）
11	Missing Jewelry（同上）
12	Marital Problems（死者的邻居告知）
13	Size eleven shoes（Jacob的家）
14	Death threat note（同上）
15	Size eight shoes（Mendez的家）
16	used lipstick（同上）
17	Socket wrench（同上）
提问数量：10个	

注：本关流程中只能找到17个关键证物，不过按照本文流程进行的话最后仍然算是找到了19个证物。

本次的案件是一次暴力凶杀案，刚刚升迁的Phelps和新搭档Galloway探长来到了凶杀现场进行考察。

目标1 勘察凶案现场

驾车来到地图上表示黄旗的地方，上山坡可以发现凶案现场，先去验尸看看有什么收获。

检查死者的头部，看看她头上触目惊心的伤口可以找到关键证物1：Blunt force trauma。

接着看看她的左手（她的左手，再次提醒大家注意方向问题），把她的手翻过来可以在上面找到一个伤痕，这是关键证物2：Missing Jewelry。

死者的腹部文字是关键证物3：Writting on body

尸检结束，我们还要到周围去看看。和前面处理过的案件5一样，地上也有警方标记出来的证物所在地，先找到标记为“B”的地方，这里有一个鞋印，可以清楚地看到这是一双男鞋，得到关键证物4：Size 8 shoe prints。

调查死者旁边的手包，按A翻检一下可以找到关键证物5：

Lipstick。

最后来到标记为A的地点，找到一个奇怪的地球仪状物体，按A搜查之后要拼一个世界地图，如图拼好后可以找到关键证物6：Bamba Club lighter。看来这个

俱乐部疑点很大，打开笔记本将这个俱乐部设为目标点赶紧赶过去吧。

目标2 调查Bamba俱乐部并讯问Dick Mccoll

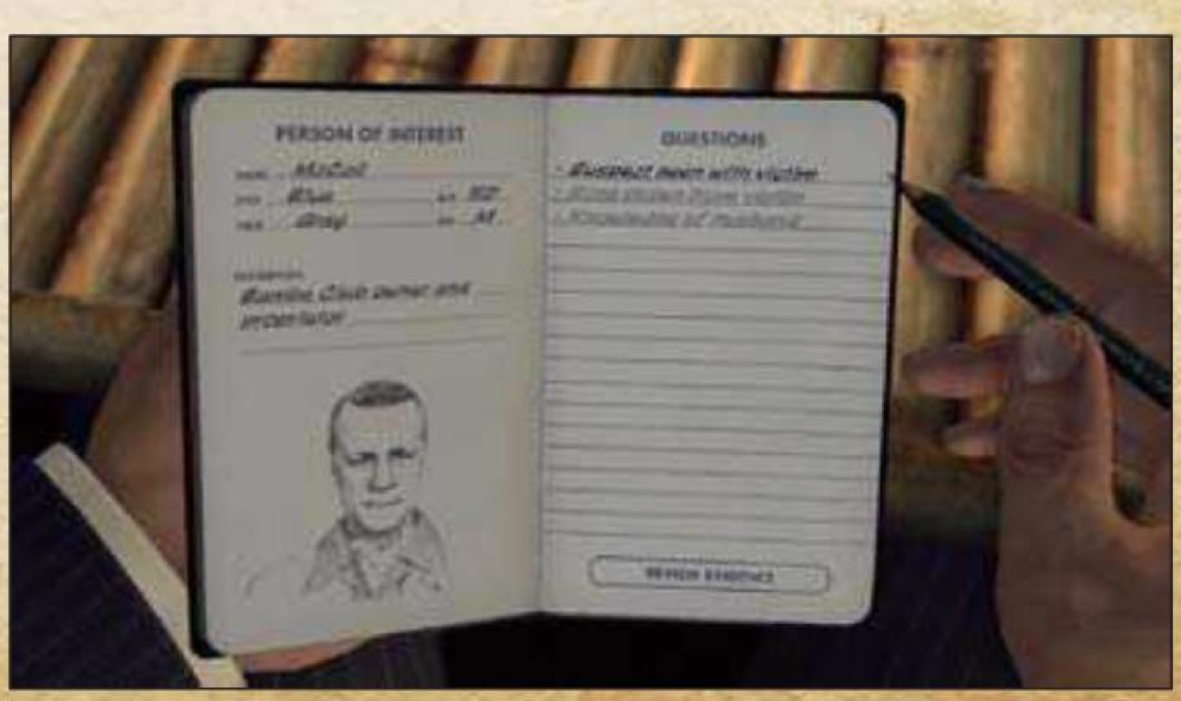
驾车来到Bamba Club，和俱乐部的招待对话后在俱乐部最里面的位置找到俱乐部老板对他进行质询。

我们有三个问题可以问：

首先要讯问的是关于被害人是否在昨夜和别人在一起，老板一开始还很诚实，没有说谎，是值得相信的。

之后问问老板知不知道关于失窃的戒指的事情，一提到涉案话题，老板就有点紧张，我们要怀疑他。

最后可以讯问老板是否知道关于死者丈夫的一些事情，老板就会开始含糊其辞回答，就要怀疑他说的话。



在对话过程中可以得到关键证物7：License plate 2B8899和关键证物8：Husband's alibi。临走之前得先给局里打个电话，电话就在门口附近，通过小地图上的标志很容易就可以找到。

目标 3 调查死者 Celine 的家

驱车来到死者的家（Henry Residence）。这里安静得可怕，敲门无果之后 Phelps 和 Galloway 撞开门，开始进行搜查。

在餐厅可以找到一只女鞋，拿起来看看鞋底，就能记录关键证物 9：Female shoe。

进入厨房调查被打破的窗户可以发现关键证物 10：forced entry。

在卧室的梳妆台上可以找到一个深蓝色的珠宝盒，按 A 键打开它得到关键证物 11：Missing Jewelry（updated）。

最后调查厨房里的冰箱，找到 Jacob 的笔记，它告诉我们下一步该去哪里。

从厨房里的后门出去，不要急着走，左转跳过一堵矮墙，你会发现一辆蓝色的轿车开了过来，司机下车后赶紧过去质询一下，车

主会提供关键证物 12：Marital Problems。

目标 4 调查 Jacob 的家并逮捕他

驾车来到死者丈夫 Jacob 的家（Jacob Henry's apartment）。先搜查他的家看看有什么线索。

进入房间入口旁边的卧室，这里的床上可以找到一个箱子，里面有一双鞋，捡起鞋来转转视角看看鞋底就能发现关键证物 13：Size eleven shoes。

在厨房和大厅的间隔处，捡起面前台子上电话旁的白色纸，通过左摇杆确定位置后按 A 键用铅笔涂抹成如图情况可以找到关键证物 14：Death threat note。

接着就可以回到大厅讯问 Jacob 了。有三个问题可以问他：

第一个问题是关于被害人行踪的，他竟然狡辩说不知道，揭穿他，当他向你要证据的时候就出示关键证物 6：Bamba Club lighter。

第二个问题是关于他什么时候最后见到被害人，这次他讲的是实话，相信他。

最后的问题是关于谋杀动机，别信他的花言巧语，揭穿他，因为我们手里有关键证物 14：Death threat note 可以指证他。

在把他带回警局前，他竟然暴起伤人打倒了 Galloway 探长，没什么说的了，打倒他，然后回到客厅打个电话叫人（顺便这里可以获得下面要去的 Mendez 家的地址），然后再押送警局。

目标 5 来到中央警局提审 Jacob

回到我们出发的地方中央警局（Central Station），再次提审 Jacob。我们一共有四个问题问他。

首先是关于凶器，看他都已经结结巴巴的了，肯定在说谎，揭穿他，我们有关键证物 8：Husband's alibi，铁证如山。

其次是关于现场的那支口红，他没有说谎，相信他。

再次会问到关于他们婚姻破裂的情况，这种对于男人来说难以启齿的话题，允许他撒个小谎吧，不过我们还是要揭穿他，证据是关键证物 12：Marital Problems。

最后的问题是关于丢失的珠宝的，他说了实话，相信他。

目标 6 搜查 Mendez 的家

驾车来到 Mendez 家（Mendez's Residence）。冲上四层 16 号房间，里面一片狼藉，不过也给我们的搜查带来了一些便利。进门右转，可以看见一个小走廊，最靠里的房间里有三件证物。

首先是床边的鞋，看看鞋底，可以找到关键证物 15：Size eight shoes。

接着是那个带有血迹的纸箱，拿起里面的东西，转转视角就能找到关键证物 16：used lipstick 和关键证物 17：Socket wrench。

目标 7 追捕 Mendez

最后就是抓捕犯罪嫌疑人 Mendez 了，一开始先追着这小子跑，最后他会上车，开车跟着他，他车速不算快，离近了之后 Galloway 探长会打爆他的轮胎，上前抓人即可。

案情分析

Phelps 有了新的搭档——Galloway，同时也接到了任职以来第一起谋杀女性的案件。受害人 Celine Henry 死状凄惨，凶手残忍的用凶器猛击她的头部，还用口红在她身上写下了侮辱性的文字，抢走了她身上所有值钱的珠宝，甚至连件衣服都没给受害人留下，从现场留下的脚印可以看出，凶手穿八号尺寸的鞋。

由于犯罪现场的有用证据少得可怜，Phelps 只找到了一个打火机，上面有一个酒吧的名字，他和搭档来到酒吧，并顺利地打听到酒吧老板 Mccoll 同受害人 Celine 以及其丈夫 Jacob 都很熟，不仅如此，凶手从受害人手中强行取走的戒指还是 Mccoll 送的。不过 Mccoll 似乎没有动机杀害 Celine，昨晚，由于被害人在酒吧喝得烂醉如泥，他曾数次打电话给 Jacob，要他来酒吧接走 Celine，但遭到拒绝，不过过了不久一辆骑车赶到接走了她。为了以防万一，Mccoll 先生还记下了事发当晚带走 Celine 的那位可疑汽车的车牌号。

等 Phelps 与 Galloway 到达 Celine 的住处，这里已经遭到非法侵入，从家里的情况来看 Celine 与 Jacob 之间似乎出现了某些问题，濒临离婚的边缘，邻居 Jennifer Horgan 女士也表示她听到了争吵，而且 Jacob 好像还动手打了 Celine。尽管大部分的证据都指向 Jacob，可是他并不承认自己杀害了妻子，而且还口口声声说自己其实从心里是最爱她的。

由于证据确凿，原本 Phelps 也觉得凶手是 Jacob，但验尸官表示从受害者偏布全身的伤痕来看，凶手的心理状态似乎有着严重的问题，Phelps 便开始相信凶手另有其人，在警局对 Jacob 的审问也是收效甚微。而且无论怎么看，Jacob 都不像是在说谎。

最后，在纽约警察局的帮助下，Phelps 与 Galloway 顺着车牌号码找到了事发当晚带走 Celine 的可疑人士 Alonzo Mendez，并且在他的家中，搜查出了凶器和作案时所穿的鞋子，并将其成功逮捕。

案件 9

THE GOLDEN BUTTERFLY

关键证物数量：12	
1	Rope Pattern（死者颈部）
2	Missing jewelry（死者手指）
3	small men's footprint（死者胸口）
4	Size eight work boots（死者家中）
5	Missing watch and rings（同上）
6	Husband's alibi（讯问Michelle）
7	Butterfly brooch（同上，此证物在本案后期会自动升级）
8	Bloody Shoes（抓回Hugo之后，在油桶上）
9	Size eight footprints（停尸房足印调查）
10	Rope（死者汽车后备箱）
11	Bloody tire iron（同上）
12	Overalls（同上）
提问数量：15个	

本案跟前一个案件的相似之处甚多。甚至可以认为是同一系列的两个案件，而本案和前一个案件的一些可疑的地方也是有联系的，在整个案件的最后我们可以发现这一连串案子背后的真相。

目标 1 勘察犯罪现场

来到凶案现场（Crime Scene），和法医对话后，第一步依然是验尸。

首先检查死者的头部，把死者头部偏向（你的）左边可以看到脖子上的勒痕，这是关键证物 1：Rope Pattern。

和上一个案件一样，检查死者左手（连位置和角度都和上一个案件一模一样）可以找到关键证物 2：Missing jewelry。

检查死者胸部可以获得关键证物 3：small men's footprint。

调查地上表示着“B”的手包可以获得死者的名字，这为我们下一步搜查提供了思路。

调查完所有证物后 Gonzalez 警官会回来告诉我们有线索了，死者 Deider 的丈夫今晨报告了死者的失踪，赶紧来到他们提供的地址进行搜查吧。

目标 2 搜查死者的家并讯问死者的家人

来到死者的家（Moller Residence）。到死者的家里，死者 15 岁的女儿 Michelle 开门，我们先去搜查一下再来讯问这个小姑娘。

起身往屋子的里面走进入右边的卧室调查窗户边的鞋，看看鞋底得到关键证物 4：Size eight work boots。

还是这个卧室，调查梳妆台上红色和黑色的首饰盒。可以拿到

关键证物 5：Missing watch and rings。

之后我们就可以找 Michelle 谈话了，可问问题有三：

第一个问题是最后一次见到死者是什么时候，小姑娘有点犹豫，怀疑一下她就可以进一步追问。

第二个问题是关于丢失的珠宝，她的话属实，相信她。

最后一个问题是关于她父母的婚姻状况，从小姑娘激烈而迅速的反应就能知道她有所隐瞒，怀疑一下为好。

对话中可以获得关键证物 6：Husband's alibi 和关键证物 7：Butterfly brooch。

之后她的父亲，也就是死者的丈夫 Hugo 回来了，我们继续讯问他。目前有三个问题可以问：

第一个问题是关于犯罪现场的

脚印，他撒了谎，揭穿他，就用刚刚找到的关键证物 4：Size eight work boots 就能让他的谎言破碎。

第二个问题是关于他的不在场证明，他还是试图欺骗 Phelps，继续揭穿他，证据就是关键证物 6：Husband's alibi。

之后追加一个新问题，新追加的第三个问题是关于失踪人口报告的，怀疑他的话。

第四个问题是关于暴力史的，他还是继续决定说谎，就用关键证物 7：Butterfly brooch 无情地揭穿他吧。

目标 3 和死者邻居对话并抓捕 Hugo

来到街对面和花园里的不断招手的中年妇女对话可以获得一些情报，问完话回头一看，Hugo 竟然想跑，追上并连打 A 键扑倒他并把他带回他家。

把他带回起始地点之后在红色油桶上可以找到关键证物 8：Bloody Shoes。并把 Hugo 带回羁押。

完事之后我们要找到大街上的报警电话，可以获得 Michelle 的学校地址。

目标 4 去中央停尸房找到证据

回到车里就接到通报，之后驾车来到中央停尸房（Cebtral Morgue），这里要辨认一下死者的勒痕是什么样的绳子造成的，很显然，是最下面的那条白色绳子的伤痕。

检验完勒痕之后，在检验的地方的右边是足印检验，调查足印何以把关键证物 3：small men's footprint 升级为关键证物 9：Size eight footprints。

离开之前利用这里办公室的电话给总部打个电话获知新情报。

目标 5 调查学校

驾车来到 Michelle 的学校贝尔蒙特高中（Belmont High School）。在这里可以发现 Hugo 废弃的车辆，正在找校工了解情况的时候，突然发现有一个可疑的家伙出现，当校工认出他的时候，他转身就跑了，追啊！

将这个名叫 Eli 的男子追上扑倒，押回学校协助调查。从他那里得到了情报，关键证物 7：Butterfly brooch 内容提升。

之后开始搜查那辆汽车，打开后备箱，里面带血的绳子，带血的弯铁管和带血的衣服都是关键证物。就是关键证物 10：Rope、关键证物 11：Bloody tire iron 和关键证物 12：Overalls。

搜集到全部证物之后找个报警电话给总部打个电话通知提审犯人，回到总部就可以开始审讯了。

目标 6 提审 Hugo 和 Eli

首先是 Hugo，他在进门右手边的审讯室 2 里。一共有四个问题可以问：

第一个是关于他为什么销毁证据，这里他倒是很老实地讲了实话，相信他。

第二问是关于那卷绳子，这里显然他没有告诉我们全部，怀疑他，给他施加一些压力。

第三个问题是关于那根弯铁管，他开始说谎了，揭穿他，告诉他我们已经得到了关键证物 11：Bloody

tire iron，让他不要再演戏了。

最后的问题是关于受害人的车，他还是继续说谎，揭穿他，因为我们已经有了关键证物 12：Overalls，不怕他不说实话。

之后可以选择是否以谋杀罪起诉他，这里先不要轻易下结论，按 B 键出去，我们还有一个嫌疑人呢。

出门后在楼梯附近找到审讯室 1，开始提审 Eli，也有四个问题可以问他。

第一个问题是关于现场的足印，这里 Eli 显然不愿意多说，那么就怀疑他的话。

第二个问题关于他的工作，他依然有所隐瞒，这只能让我们继续怀疑。

第三个问题是绳子的来历，这里他说了真话，可以相信。

最后的问题是关于杀人动机，他有所动摇，但是仍然没有讲实话，需要怀疑。

现在我们可以指证杀人凶手了，其实指证他们谁都可以，不过想想可怜的 Michelle，她的母亲被杀，如果父亲被判为杀人凶手的话，那么毫无疑问 Michelle 的少年时代会蒙上一层阴影，我想作为一名警察是不希望这个结果的吧。建议指证 Eli，这样做也是局长希望的，能帮助你稳拿五星评价。

案情分析

又一起针对女性的谋杀案发生，被害人名叫 Deidre Moller，外界质疑这起案子与之前 Celine Henry 被杀的案件有相似之处，而事实确实如此，被害人不仅被钝器残忍杀害，而且她们的珠宝都被强行取下，遍体鳞伤，现场发现的鞋印依旧是八号。

据调查，被害人的丈夫 Hugo Moller 在尸体被发现的当天早上刚刚报案说妻子失踪。Phelps 与 Galloway 直接从案发现场前往其家中，Hugo 碰巧不在，他们的女儿 Michelle 道出了不少情报：夫妻俩的感情不好，Hugo 还曾经打过 Deidre 一次，案发当天死者本该去学校接女儿 Michelle，可她没有出现，最后是 Hugo 接回了 Michelle。Hugo 回家后没法否认女儿说出的事实，但他不承认自己杀妻。接着，Phelps 开始询问附近的邻居，得知案发当晚夫妻俩发生激烈争吵，而当 Phelps 准备回头去一问究竟时竟然发现 Hugo 企图烧掉带血的八号鞋子，Phelps 和 Galloway 决定将 Hugo 带回警局，并派警察来照顾他们的女儿。

不过在初步审讯中 Hugo 对他的行为做出了辩解，而且目前为止 Phelps 还没有直接证据证明他就是凶手，他的理由虽然牵强，但是我们也没法证明他说的就是假话。

仔细查看尸体后，验尸官依旧认为这案子与之前的案子类似。二人随后在 Michelle 所说的学校找到了对 Hugo 不利的大量证据，但是在校工的帮助下，他们得知除了 Hugo，还有一个人在案发当晚出现在了学校里，正在 Phelps 询问详情的时候，校工突然发现那个鬼鬼祟祟的家伙就在附近偷窥，于是 Phelps 抓回了这名叫做 Eli Roony 的可疑分子，他最大的疑点就是：居然持有被害人身上的珠宝！回到警局，Phelps 分别对两人进行了询问，虽然 Hugo 与 Eli 都有嫌疑，但明显后者疯狂而变态的心理状态更符合这场谋杀。而为了让小 Michelle 不受到更大的伤害，Phelps 也更倾向于指证 Eli。

案件 10

THE SILK STOCKING MURDER

关键证物数量：17	
1	Bloodied stocking（犯罪现场附近）
2	Blood trail（同上）
3	Ladies hat（顺着血路走）
4	Personnal effects（同上）
5	Key（同上）
6	Dot pattern note（同上）
7	Library card（顶楼角落）
8	Broken window（死者的家）
9	Iron picket（同上）
10	Attorney's letter（同上）
11	Charm bracelet photograph（同上）
12	Religious necklace（讯问房东）
13	Bloodied shirt（Angel家）
14	Husband's alibi（Angel的邻居家）
15	Brown Ford coupe（提审Angel）
16	Divorce papers（来到El Dorado Bar）
17	Scalpel（Juct Picked Fruit Market的仓库中）
提问数量：13个	

又是一起恶劣的谋杀案，发生在治安混乱的贫民区。

目标 1 勘察犯罪现场

驾车来到犯罪现场（Crime scence），老程序了，跟法医对话完之后验尸。

尸体没有为我们提供什么有价值的线索，只有右手上的纸片有点意思，验尸完毕后开始搜查整个犯罪现场吧。

通行的警察会把地面证物标志“A”放在尸体旁边，调查 A 附近那条带血的长筒袜，那是本案关键证物 1：Bloodied stocking。

调查地上那条长长的血迹，得到关键证物 2：Blood trail。

顺着这条血迹，可以在血迹的中途找到一顶蓝色帽子，把帽子摆到这个角度可以看到一个名字，这是关键证物 3：Ladies hat。

顺着血迹继续往前走，走到小

巷里，在垃圾桶中捡到一只女鞋，看看的正面可以拿到关键证据 4：Personnal effects。

转身继续顺着血迹走，来到小巷里调查红色水泵，之后转一下视角看看钥匙的正面可以拿到关键证据 5：Key。

还是沿着血迹走，可以在地上找到一张白纸，这张纸就是关键证

据 6：Dot pattern note。

之后血迹上了墙，爬上去之后在草垛上发现了一个信封，不过里面是空的。继续顺着血迹前进，沿路（中间还需要再上两次墙）可以发现很多遗留物，多得令人发指，但是好在没什么太重要的物品。最后上到顶楼，发现一个装有血迹的桶，然后再楼顶的角落里可以见到一个红色的手包，包里可以找到关键证物 7：Library card。

通过图书卡，我们就知道了下

一步的目的地是 Antonia 的家，出发吧！

目标 2　调查 Antonia 的家并讯问她的房东

来到地图上 Antonia 的家（Antonia's Residence）。进去之后先跟着房东老太太来到客厅，得到她的允许之后开始搜查，上楼左转来到 5 号房间，进去之后发现这里非常混乱。

调查右手边破碎的窗户，可以找到关键证物 8：Broken window 和关键证物 9：Iron picket。

床上的箱子里可以找到一个信封，按 A 打开之后看完它得到关键证物 10：Attorney's letter。

调查里面翻过来的相框可以得到关键证物 11：Charm bracelet

photograph。

下去讯问房东老太太。我们有四个问题可以问。

第一个问题是关于可能的嫌疑人，老太太确实只能想到这些，相信她。

第二个问题是关于死者昨夜的行踪，老太太有些犹豫，值得怀疑。

第三个问题是关于死者房间被非法侵入的事情，她怎么可能不知道呢？揭穿她，选择关键证物 8：Broken window 或关键证物 9：Iron picket 都可以让她讲实话。

最后一个问题是关于死者婚姻破裂的事情，她还是没打算说出实话，揭穿她，我们的证据就是关键证物 11：Charm bracelet photograph。

对话中可以获得关键证物 12：Religious necklace。

目标 3　找到并缉拿死者的丈夫 Angel

来到 Maldonado 家（Maldonado residence），上 3 层踹开 304 的大门，没想到这家伙还妄图袭警，联合他的弟弟和 Phelps 警官展开了肉搏，打翻他们。之后可以搜查他的家了。

在厨房的冰箱旁边晾着一排衣服，其中一件就是本案的关键证物 13：Bloodied shirt。

调查厨房里一个角落里的木箱可以发现一个新地点：水果市场。

这间屋子的调查价值就不大了，出去看看邻居们怎么说，敲开 302 的门，和邻居对话可以拿到关键证物 14：Husband's alibi。

之后上车接到一通电话要求我们先回中央警局，那就先回去一趟吧。

目标 4　回到中央警局并提审 Angel

回到中央警局（Central Police station），进门右转并在第一个路口左转下楼可以找到你的上司。在这里依次调查桌子上的两件东西后就可以了。

之后上楼来到审讯室（Interview Room）2 里提审 Angel，有四个问题可以问他。

第一个问题的内容是他什么时候最后见到被害者，他说了谎，用关键证物 14：Husband's alibi 就可以揭穿他。

第二个问题是关于离婚的事情，他还是在说谎，揭穿他后出示关键证物 10：Attorney's letter 可以让他无所遁形

第三个问题是关于尸体上丢失的珠宝，他说了实话，相信他。

第四个问题是关于那件带血的衬衫，他的话值得怀疑。

讯问中可以得到关键证据 15：Brown Ford coupe。

目标 5　调查 El Dorado 酒吧

驾车来到 El Dorado 酒吧（El Dorado Bar）。来到这里之后关键证物 10：Attorney's letter 变为关键证物 16：Divorce papers。

然后我们要对酒吧老板 Diego 进行讯问。这里一共会问他两个问题。

第一个问题关于丢失的珠宝，我们需要怀疑一下他的言辞，这样才能震慑住他逼他说实话。

第二个问题关于杀人动机，他说的没错，相信他。

从酒吧老板身后的门出去，会自动和这里的一个勤杂工对话，他只是来送水果做龙舌兰酒的，不过这样一来，我们就知道那个水果市场非常可疑了。先出来利用报警电话给警局去个电话咨询地址。

目标 6　调查水果市场并质询这里的老板 Clem

跑到路对面的水果市场（Juct Picked Fruit Market），先去找老板 Clem 对话并问他一些问题，一共三个。

第一个问题是关于那条丢失不见的项链，他的话怀疑一下为妙。

第二个问题问到了他和被害人的接触，同样值得怀疑。

最后问到关于被害人的行踪，这里他的话倒是可以相信。

问完之后，看到面前的绿色大门了吗？走过去自动踹门进去，进门左边的红木桌子上有一把小刀，转转视角可以发现关键证物 17：Scalpel。

之后来到那个打开的柜子边拿出那个木头密码箱，解谜的关键在关键证据 6：Dot pattern note 上可以看到，就允许我卖个关子吧！（想自己解出来就不要看下面的图……）

里面可以找到 Clem 杀人的铁证，结束搜查后就发现这家伙驾车跑了，追上他，本案了结。

案情分析

再一次发生了女性谋杀案，受害者 Antonia Maldonado 还是遍体鳞伤，手上的戒指被强行取下丢弃在了案发现场，身上用口红写着某些信息，这次凶手还用受害者的血涂抹了很长一段距离，并将其随身携带的物品逐个放置在这条“血路”上，简直是在挑衅负责这起案件的警探。

Phelps 与 Galloway 来到受害者居住的公寓，屋子有被强行侵入的痕迹，公寓管理人 Barbara Lapenti 非常肯定地指出 Antonia 的丈夫 Angel Maldonado 有很大嫌疑，Angel 性格粗暴，动不动就动手打人，而且他对自己妻子一直想跟他离婚感到非常不满。于是 Phelps 与 Galloway 在他自己家找到了 Angel，Angel 的脾气确实很差，还没等 Phelps 完全解释清楚自己的来意就联合他的表弟试图暴力袭警，不过很快就被身经百战的 Phelps 制服，在向邻居打探消息的时候邻居也表示案发当晚听到夫妻俩争执，最后 Angel 追着 Antonia 跑出去，短时间内两人都没返回。

从 Maldonado 夫妇常去的酒吧归来，Phelps 拿到了宝贵的证据——离婚协议书，可是对 Angel 的询问并不顺利，他承认自己粗暴、想报复妻

子，但绝对不会杀害妻子，自己衣服上的血就是为了教训说妻子坏话的兄弟的时候弄的。另外，他还说出新的疑点，Antonia 与他争吵当晚跳上了一辆一直停在门口的棕色的福特双门轿车，水果市场的老板曾用很不好的眼神打量自己的妻子。

Phelps 与 Galloway 赶快来到了水果市场老板的办公室并且从他的办公室搜出了铁证，事实证明这位名叫 Clem Feeney 的水果市场老板就是杀人凶手，如果二人能在酒吧初次见面时就抓住他，那么最后也不至于追车追得那么辛苦了。

案件 11

THE WHITE SHOE SLAYING

关键证物数量：17	
1	Time of death（自动获得）
2	Laundry label（尸体的脖子）
3	Boot prints（证物标记“B”）
4	Tire tracks（证物标记“C”）
5	Laundry ledge（洗衣房台帐）
6	Matchbook（死者家中）
7	Victim's handbag（同上）
8	Muddy boots（同上）
9	Wet jacket（同上）
10	Bow rope（死者家门外的船上）
11	Yellow cab3591（酒吧老板告知）
12	Victim's movement（出租车司机）
13	All American 249（审讯Jessop）
14	Bus route map（候车大厅获得）
15	Vitcim last seen（公交车司机告知）
16	Bloodstained rope piece（无业游民营地）
17	Purse（同上）
提问数量：17个	

这次的尸体……嗯，终于不再让我不好意思截取尸检现场报告了……不管怎么说，先到案发现场看看吧。

目标 1 勘察犯罪现场

来到地图上表示 1 的犯罪现场（Crime scene）后可以得到关键证据 1：Time of death，接着就可以检查尸体了。

把她的头仰起来可以找到关键证据 2：Laundry label，之后尸体就没法告诉你什么了。

然后来到警方标记的证物地点“B”，找到关键证物 3：Boot prints。

标记为“C”的地方可以获得关键证物 4：Tire tracks。

搜查完后，拨打报警电话，之后可以向报案人了解具体情况。只有一个问题，而且这位女士说了实话，相信她。

再次拨打报警电话，会得知下一步要去的地方。

目标 2 调查大型洗衣房

驾车来到大型洗衣房（Super Laundry Services），进门之后跟工作人员交流一下，人家拿出了台帐让你查看，翻开台帐看左边的倒数第五行就是被害人的名字。之后获得关键证物 5：Laundry ledge

目标 3 搜查死者的家并讯问死者的丈夫 Lars

驾车来到死者的家（43 Emerald Street），先开始搜查为好。

调查客厅那张有国际象棋摆放的桌子，上面找到关键证物 6：Matchbook。

穿过厨房来到有洗衣机的房间，洗衣机上的白色手包里可以找到一份身份证明，这个手办就是关键证物 7：Victim's handbag。

洗衣房通向外面的门前摆着两双鞋，看看鞋底，拿到关键证物 8：Muddy boots。

洗衣房通向厨房的门上挂着一件花格子衣服，这件衣服是关键证物 9：Wet jacket。

之后冒雨来到院子里，他的房子后面有一艘放在卡车上的船，调查船头缆绳处可以获得关键证物 10：Bow rope

有了这些条件，我们就可以回去问话了，问题一共有 4 个。

第一个问题是关于可能的凶手，

他闪烁其词，明显是在说谎，揭穿他并出示关键证物 10：Bow rope。

第二个问题关于 Lars 本人的不在场证明，他的说法不尽不实，值得怀疑。

第三个问题是关于死者的心理状态，Lars 不敢直视 Phelps 的眼睛，单是这点就值得怀疑了。

最后是关于他什么时候最后看见自己的妻子，这点他在说谎，利用关键证物 9：Wet jacket 或者关键证物 8：Muddy boots 都可以揭穿他。

利用旁边的电话呼叫总部之后可以获知下一步的调查地点。

目标 4 去 Baron 酒吧并讯问店老板

驱车来到 Baron 酒吧（Baron's Bar）。找到老板开始讯问。一共可以问他三个问题。一开始是两个，还有一个是追加的。

第一个问题问他最晚何时见到被害人，这里老板没有撒谎，相信他。

第二个问题问的是关于是否有人尾和被害人在一起，他的话值得怀疑。

第三个追加的问题是关于她乘

坐的出租车，老板确实不知道，这点要相信他。

谈话中可以获得关键证物 11：Yellow cab3591。

目标 5 讯问并制服重大嫌疑人 Bates

老板会给你指出 Bates 在哪里，不过这家伙一看形势不对立刻抱头鼠窜，而且跑着跑着突然跳上了一辆蓝色卡车，不过我们毕竟是警察，出示 LAPD 证件的话就会有热心市民把车给我们让我们追击，追上这家伙把他带回去即可。

带回去就可以开始盘问了。一共有两个问题问。

最开始只有一个问题，问他是何时最后见到被害人的，他拼命撇清关系，很值得怀疑。

后面追加了一个问题，问他知不知道被害人去了哪里，他继续含糊其辞，那我们只能继续用钢管来怀疑他了。

找到街对面的报警电话接到总部，得知下一步行动的目的地，另外，他们也找到了一个合适的嫌疑人。

目标 6 找到黄色出租车

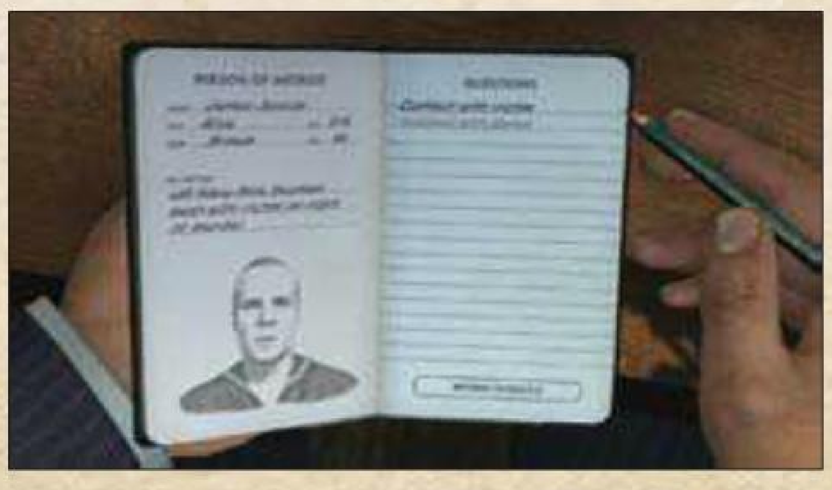
开设在大街上闲逛一会就会接到电话，得知目标出租车在加油站（Cab tarce–Gas Station），不过由于当时还没有车载远程通讯所以只能定位他的位置不能让他停下来，在他到达下一个地点之后（Cab tarce–Wiloshire and Witmer），总部会通报他的位置，不一会就能在大街上遇见他。

向司机取证的过程中得到了关键证物 12：Victim's movement。

开车回总局提审嫌疑人吧。

目标 7 在总局提审嫌疑人 Jessop

回到总局，还是在审讯室 2，我们可以开始进行审讯了，一开始



只能问两个问题，后来追加两个问题，这人很善于兜圈子，所以这里问他的所有问题，对他的回答都要抱以怀疑的态度。

和他的对话中可以得到关键证物 13：All American 249。

之后就可以去调查受害人乘坐的那辆公交车了。

目标 8 调查公交车站

来到公交车总站（Bus Depot）。进入候车大厅会发生剧情，调度员交给你一份调度表，打开它就能发现我们要找的司机的确切路线。这份路线图就是关键证物 14：Bus route map。

在得到路线图之后打开地图，就会发现地图上有一道红线，我们需要沿着红线兜圈寻找要找的 74 号公交车。

目标 9 找到目标公交车并向司机打听消息

简而言之就是顺着红线的道路走，最终会找到这辆黄色的公交车，找到之后把车横在它前面就能让司机下车跟你交流了。

交流完毕，拿到关键证物 15：Vitcim last seen。

目标 10 调查无业游民营地

驾车来到无业游民营地（Hobo camp），打翻袭击你的人 Stuart，之后可以展开搜索了。

在床边的木头台子上可以找到一卷带血的绳子，拿起来正面看看那些血迹就可以发现关键证物 16：Bloodstained rope piece。

在另一个桌子上可以看到一张照片和一个绿色的钱包，把钱包正面冲你自己就可以发现关键证物 17：Purse。

打开钱包看看里面的东西，看看这张纸的正面就能得到 Stuart 杀人的证据。

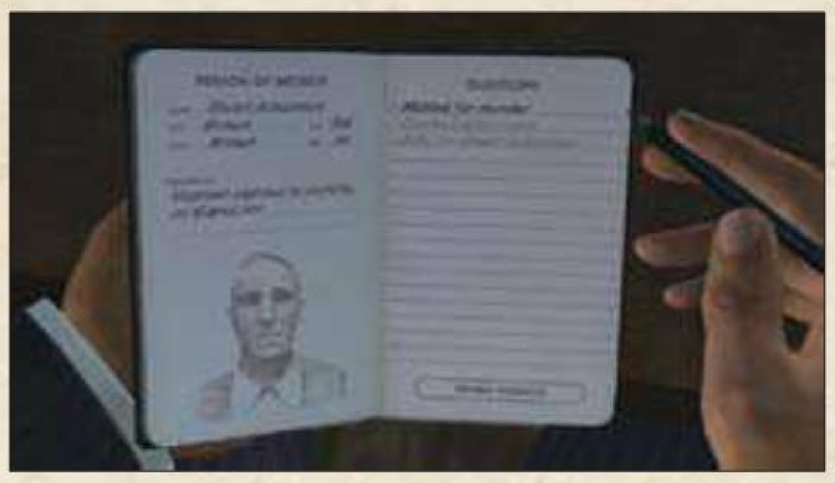
目标 11 提审 Stuart

回到总局，在 1 号审讯室提审他。一共可以问三个问题。

第一个问题关于犯罪动机，他不承认杀人，为了揭穿他，我们拿出了关键证物 16：Bloodstained rope piece。

第二个问题问的是他和被害人的接触，怀疑他的话。

第三个问题是关于他的不在场证明，他没说实话，真是不见棺材不落泪，为了揭穿他，就拿出关键证物 17：Purse 吧。



案情分析

依旧是女性被害案件，受害者名叫 Theresa Taraldsen，这起案子与之前的犯罪依旧相似，最大的不同就是凶手给 Theresa 留下了衣服，另有目击者称一名臭名昭著的流浪汉相当可疑。

Phelps 通过洗衣店的收据查到了受害者的家庭住址，其丈夫 Lars Taraldsen 说案发当晚自己与妻子在经常光顾的酒吧进行一场聚会，没想到在聚会中妻子突然提出要去跳舞，由于自己正在兴头上于是就拒绝和妻子同去，之后发生的事情就不太清楚了。Lars 的说法在酒吧的侍者 Benny Cluff 那也得到了证实，不过 Theresa 并不是独自乘出租车离开的，有一名水兵和一个叫 Richard Bates 的客人陪着她，而 Richard 眼下正好就在酒吧里。后者看到警察来盘问他，二话不说直接拒捕逃走，被 Phelps 与 Galloway 控制住后，他坦白说自己想对 Theresa 动手动脚，但那个水兵给了自己一拳，并带走了 Theresa。

水兵 James Jessop 被带到警局，Phelps 对他的审问进展缓慢，因为他与 Theresa 一起待到半夜之后发现她只是一个很随性的人，并没有 James 想象的那么“刺激”，于是在送她回到自己家附近的时候，

他们也分开了。正当案子陷入僵局时，关于之前那位流浪汉的信息得到了更新，他因至少与两件女性攻击按有关而遭到通缉。这名叫 Stuart Ackerman 的流浪汉是那一带流浪汉的小头头，在 Phelps 找到他的时候他还很嚣张地命令手下攻击 Phelps。

被抓到警局的他面对质问供认不讳，甚至挑衅说自己杀过的女性很多，根本就不记得什么时候杀过谁，Phelps 凭借在他的住所找到证据与其言辞，断定 Stuart 就是杀害 Theresa 的凶手，而在他的小屋中，Phelps 发现 Stuart 和他一样也是退伍军人，但是因为思想过于激进而不能适应这个社会，沦为了流浪汉和杀人犯，自己为自己掘下了坟墓。

案件 12

THE STUDIO SECRETARY MURDER

关键证物数量：17	
1	Pawned rings（自动获得）
2	Time of Death（法医告知）
3	Vagrancy（死者脸上）
4	Missing ring（死者手指）
5	Handbag（死者旁边的证物堆）
6	Movie lot job（上一个证物里）
7	upper half of the torn letter（同上）
8	Lipstick（白人证人交予）
9	Book（死者的小屋）
10	Liquor purchase（讯问Robbins先生）
11	Victim last seen（讯问Mccaffrey）
12	Torn letter（Mccaffrey家）
13	Tire iron（同上）
14	Tiernan's accusation（审讯Tiernan）
15	Mccaffrey's accusation（审讯Mccaffrey）
16	Mccaffrey's criminal record（第一次审讯Mccaffrey后来到大堂打电话）
提问数量：14个	

注：找齐这16个就算完全收集齐关键证物。

事件的起因只是一起普通的抵押事件，不过被抵押的物品是前面某个案件的证物，需要我们去看看而已。

目标 1 调查珠宝店

来到出事的典当行（Pawnbroker），之后店员会拿出两个戒指，转动一下视角看到两个戒指内部的刻字就可以继续调查了。

目标 2 勘查凶案现场

来到火车驻车场（Railyard），这里就是发生命案的地方。到这里找尸体旁的法医对话，他会告诉我们死者的死亡时间，获得关键证物 2：Time of Death（不是马上拿到），之后还是老规矩，验尸为先。

调查死者脸部，把嘴角处扳到正面可以找到关键证物 3：Vagrancy。

调查死者右手，把手背转到正面可以发现关键证物 4：Missing ring。

尸体旁边可以找到很耀眼的黄

色席子，捡起最右边的红色手包，这是关键证物 5：Handbag。打开手包，里面那张粉色的纸是关键证物 6：Movie lot job。里面那张白色的纸拿出来看一看，这件东西是关键证物 7：upper half of the torn letter.

中间的火柴盒，拿起来把上面的文字面对你，可以找到下一步搜查的线索。最左边那份名单也能起到相同的作用。

之后可以找到两个目击证人，先去找那个站着的黑人，谈话完后找到那个坐着的白人了解情况，他态度比较恶劣，导致了解情况变成了讯问。Galloway 给他一拳之后

他老实了很多，交出了关键证物 8：Lipstick。

我们现在有两个问题问他。

第一个问题是关于证物的，他没有说谎，相信他。

第二个问题是关于尸体发现问题的，他的态度让我们不得不怀疑。

讯问完成后向前跑找到报警电话给总局打个电话过去获得一些地方的地址。

目标 3　调查 Mensch 酒吧并讯问这里的客人

驾车来到 Mensch 酒吧（Mensch's Bar），之后直接走向店里的白衬衫客人 Mccaffrey，开始讯问他。

不过这家伙显然没准备配合我们，只是在随便敷衍，我们问的两个问题，他的回答都需要怀疑。

讯问完成后赶赴下一个地点。

目标 4　调查 Levine 酒类饮品商店

第一个问题是关于跟死者的接触，他没有说谎。

第二个问题是关于他跟死者的关系，他也没有说谎。

第三个问题是关于刚才在酒吧里见到的 Mccaffrey，这里他有些犹豫，怀疑他的话可以获得进一步结论。就是刚才酒吧里遇到的作家 Mccaffrey 身上有重大嫌疑。

谈话中可以获得关键证物 10：Liquor purchase

驱车来到 Levine 酒类饮品商店（Levine's Liquor Shop）。跟着店长来到后面的仓库。进入仓库的死者生前租住小房间中可以在地上找到一个相框和一本书，捡起那本书翻一翻，这本书是关键证物 9：Book。而进入这间小房间左转，在角落里能看到一个奖杯和一个保龄球瓶，调查这里可以了解一些死者的经历，不过对本案的侦破帮助不大。

之后就可以讯问老板 Robbins 先生了。我们准备问 3 个问题。

目标 5　重新讯问 Mccaffrey

回到 Mensch 酒吧（Mensch's Bar）找到 Mccaffrey，问他一个问题，这次他说了谎，用关键证物 9：Book 揭穿他的真面目。

这次可以获得关键证物 11：Victim last seen。

目标 6　回到中央警局

上车接到电话要求我们回到中央警局。那就开回去好了。进去之后直接来到之前来过一次的警局地下室，在同样的房间找到上司，离开警局之前，用警局前台的电话确认一下 Mccaffrey 的地址

目标 7　调查保龄球馆

还记得死者居住的小房间里的保龄球瓶吗？开车来到那个可疑的保龄球馆（Rawling's Bowling Alley）。

咨询了门口的大妈后最左边的那个球道的左边的门里找到 Tiernan，没想到我们还没说明来意，这小子却掉头就跑，这下即使我们不怀疑他也不行了，开车追上他！（笔者玩到这里的时候，这家伙开出一会儿汽车突然哑火停住不动了，很搞笑地就被我逮到了……）

目标 8　调查 Mccaffrey 的公寓

当开车来到 Mccaffrey 公寓（Mccaffrey's apartment）。他的房间是 6 号房。上二楼找到 6 号，敲门没人应，那就直接踹门进去吧！

进门左转，看到那个供着观音的桌子了吗，桌子边上有半封信，那就是关键证物 12：Torn letter。

桌子边上有一块蘸血的白布，上面放着一根弯曲的铁条，这是关键证物 13：Tire iron。

收集完证据之后，公寓管理员告诉我们 Mccaffrey 在顶楼，上去缉捕他，没想到外表文弱书生的他跑起来那么快，不过还是比不过飞毛腿 Phelps，抓住他押回警局！

目标 9　回到警局指证凶手

回到中央警局，先找到审讯室 1 提审 Tiernan，我们有四个问题可以问。

第一个问题问到了和死者的关系，他说了谎，搬出关键证物 11：Victim last seen 揭穿他

第二个问题关于被害者的书，面对他的含糊其辞，我们只能怀疑。

第三问是关于他的不在场证明，他显然没说实话，揭穿他，利用关键证物 10：Liquor purchase 来指证他

最后的问题问到了他关于凶器的问题，他摸棱两可的回答引人怀疑。

对话中拿到关键证物 14：Tiernan's accusation

来到审讯室 2 找到 Mccaffrey，有两个问题问。

第一个问题关于他的不在场证明，是假的，揭穿他，关键证物 12：Torn letter 给我们作证。

第二个问题是关于那根在他家

找到的弯曲的铁管，他继续说谎，我们继续揭穿他，证据就是关键证物 14：Tiernan's accusation

谈话中可以拿到关键证物 15：Mccaffrey's accusation

回到警局入口，打值班室的电话可以拿到关键证物 16：Mccaffrey's criminal record。

之后再次回到审讯室 1 提审 Tiernan，面对我们提出的一个问题，他撒了谎，揭穿他的话需要拿出关键证物 15：Mccaffrey's accusation

再次回到审讯室 2，同样也问了 Mccaffrey 一个问题，他也撒了谎，用关键证物 16：Mccaffrey's criminal record 揭穿他。

最后就可以指证罪犯了，虽然指证他们两人的任何一个都能让这个案子完结，但是为五星评价，还是指证伪君子 Mccaffrey 为好，因为上层显然更讨厌他，本案到此彻底结束。

案情分析

警局收到信息，有人在当铺典当了前面的案件中的死者 Deidre Moller 失窃的的戒指，但经查实，典当人的身分和住址都是假的，这完全可以看做是有预谋地对警方的挑衅。不过噩梦还未结束，一位名叫 Evelyn Summers 的女性惨遭杀害，经调查，初步锁定的犯罪嫌疑

人有两名，一名是作家 Grosvenor Mccaffrey，受害者非常崇拜他，另一名是 James Tiernan，他与受害者走得很近，关系亲密。

两名犯罪嫌疑人是见过面的，在审讯途中他们将罪行相互推诿，而 Phelps 则逐步拼接出了可能的犯罪事实：Evelyn 疯狂崇拜 Mccaffrey，因此她就说服与自己关系亲密的 Tiernan 去 Mccaffrey 家偷东西——一本写有 Mccaffrey 名字的书。Mccaffrey 原本就对 Evelyn 对自己无休无止的纠缠感到很厌恶，对其进入自家偷窃的行为更是无法容忍，于是残忍地杀害了她，再考虑到凶器是在 Mccaffrey 家找到的，即使没有领导发话，Phelps 也会毫不犹豫地认定 Mccaffrey 就是凶手。

案件 13

THE QUARTER MOON MURDERS

关键证物数量：14	
1	Black Dahlia letter（中央警局技术科）
2	Shelley excerpt（同上）
3	Social security card（广场喷泉）
4	Second experpt（同上）
5	Deider Moller's watch（图书馆吊灯）
6	Third excerpt（同上）
7	Antonia's medallion（图书馆楼顶）
8	Fourth excerpt（同上）
9	Theresa Taraldsen's shoe（湖心岛）
10	Fifth excerpt（同上）
11	Celine Henry's garnet ring（艺术馆迷宫）
12	Sixth excerpt（同上）
13	Eleven Summer's ring（电影布景）
14	Seventh excerpt（同上）

本案比较特殊，全程都没有审讯，只是步步紧逼犯罪嫌疑人找到他的行踪。

目标 1　调查杀手 Black Dahlia 寄来的信件

这个家伙再次寄来了挑衅性的杀人预告，检查桌子上的三样东西可以获得关键证物 1：Black Dahlia letter 和关键证物 2：Shelley excerpt。

不过单凭这些东西可找不到杀手，我们需要搜查 Pershing 广场的喷泉找到下一步线索。

目标 2　调查 Pershing 广场喷泉

驾车来到 Pershing 广场（Pershing Square），来到喷泉前按 A 键调查喷泉，Phelps 跳到了上方，在这里找到了两件证物：关键证物 3：Social security card 和关键证物 4：Second experpt。

打开大地图，中央警局的右上方的那个“Hall of Records”是我们的下个目标。

目标 3　调查纪念堂

来到资料馆（Hall of Records），上去和警卫对话，之后跟着你的搭档 Galloway 一路往上爬，最后来到一处大型吊灯上，走钢丝来到吊灯

的上面，在立足的地面上可以发现一张纸和一块表，这就是关键证物 5：Deider Moller's watch（你没看错，这位就是前面的一名死者）和关键证物 6：Third excerpt。

没想到吊灯承受不住一个人的重量，即将摔落，这里要用左摇杆不断推左方向和右方向晃动吊灯，晃动幅度合适的时候 Phelps 就会纵身一跃，跳到安全的地方。

脱险之后还要判断第三个要调查的地点在哪里，经过分析，第三个地点就在洛杉矶公共图书馆（LA Pubic Library）。

目标 4　调查洛杉矶公共图书馆

赶到第一个调查喷泉的广场左上方的洛杉矶公共图书馆（LA Pubic Library）。别进门，直接通过面前的黄色下水管道爬到楼顶上，再通过货架上到更高一层，然后沿着能走的路走，直到来到一个必须要爬下去的地方，这里不要犹豫，直接爬下去就可以发现新路。

一路前进上到最顶层，可以在角落里发现关键证物 7：Antonia's

medallion（对，也是前面的一位死者的遗物）和关键证物 8：Fourth excerpt。

根据杀手的提供的提示，我们需要来到地图左边的 Westlake tar pits

目标 5　调查湖心岛

赶到下一个地点 Westlake tar pits，这里需要顺着原来修建木桥的遗迹（水中的木桩）才能上到湖心岛。

剧情过后就可以开始趟水进发了，沿着水中隐约可见的木桥移动就可以上到湖心岛，注意不要在一

个地方停留时间过长以免木板塌陷把我们淹死，我们的主角是个普通警察，可不会二段跳或者空中冲刺之类的非人类神技。

（最短路线：前行右转－左转－直行右转－右转－左转－左转－右转－左转－左转－左转－右转－路上会看见一条岔路，在这里右转）。

上湖心岛之后可以发现关键证物 9：Theresa Taraldsen's shoe（还是前面的一位受害者的遗物）和关键证物 10：Fifth excerpt。

被 Galloway 救回来之后确定下一步的搜查地点是这里正上方的洛杉矶国立艺术馆（LA Country Art Museum）。

目标 6 调查洛杉矶国立艺术馆

来到洛杉矶国立艺术馆（LA Country Art Museum），找到标有“This Way to Maze”的标志，沿着箭头指示方向进去。我们要走过传说中困住米诺陶的迷宫，走法提示如下：

第一个岔道右转－第二个岔道右转－转过去马上就是第三岔道，左转－第四个岔道直行，其余部分都是一条路走到黑即可

中心部可以找到关键证物 11：Celine Henry's garnet ring（看看这个戒指的正面红宝石图案，就是金蝴蝶，前面一个死者的遗物）和关键证物 12：Sixth excerpt

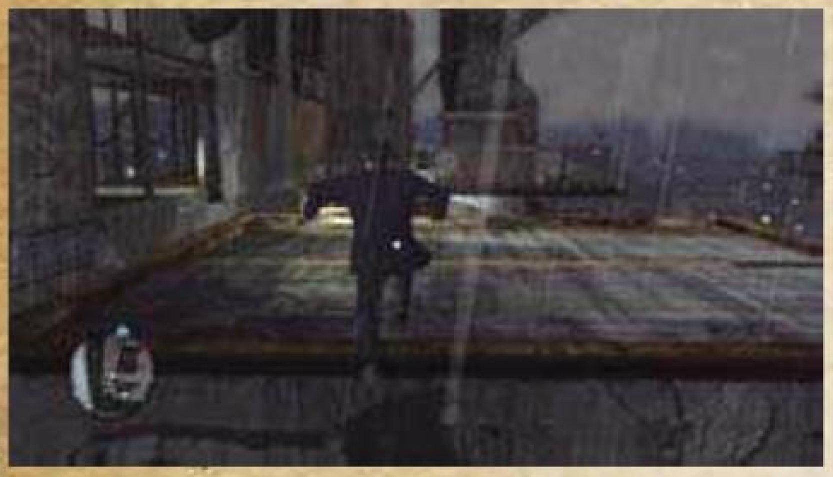
下一个目标是哪里呢？根据提示，我们发现是电影布景（“Intolerance” set）。

目标 7 调查电影布景

来到电影布景（“Intolerance” set）。我们需要爬到顶层。

这里就是原来被你破坏的那个电影布景（还记得保护那个 B 级片导演的案子吗？）。一路跑到最里面顺着楼梯向上爬。

中间来到某个平台，平台会塌掉，利用左摇杆调整 Phelps 的位置保持平台平衡，过一会 Galloway 就会搭上一根木板，我们就可以跳过去了。



脱险之后利用道边的黄色扶梯下来可以看到一个王座，上面能找到关键证物 13：Eleven Summer's ring（最后一位受害者的遗物了）和关键证据 14：Seventh excerpt。

之后布景完全坍塌，什么也别管向前跑就行。

最后一个要去的地方，也就是杀手的所在地，就是鬼屋（Christ Crown of Thorns）。

目标 8 搜查鬼屋，干掉杀手

来到鬼屋（Christ Crown of Thorns），直接冲进去，在最里面堆满蜡烛的神坛后面可以找到入口，但是被锁住了。从旁边的门出去来到庭院，进入对面的房间，这里面充满了一股血腥味。踹开这里面唯一能打开的门，冲进去就能发现地下室入口。

如果您进门就开始反胃的话，请不要调查这间房子里的任何一件东西，直接下去就行了，在这个迷宫一样的地下室里，杀手会不断偷袭你，这里最好谨慎些，因为这家伙的霰弹枪比你手里的左轮可要强力多了。利用角落前进，把他往深处逼，枪法好的话，看到他就打头，一枪就能结束战斗。

完成连环杀手案后，Phelps 再次得到了晋升。

案情分析

警局再次收到了神秘的信件，看来这名凶手就是典当死者遗物并发出挑衅的那个家伙，这次凶手似乎准备与警方，或者说是与 Phelps 一较高下。Phelps 与 Galloway 按照散播在城市各处的“提示”一步步搜寻，将包括骇人听闻的“Black Dahlia（黑色大礼花）”事件在内的近期所有女性谋杀案全部联系了起来，每个地点都有之前受害者身上的一件物品，通过这些线索，Phelps 最终到达废弃的教堂，在这里遇见了所有事件的真正元凶。

凶手名为 Garrett Mason，是“The Red Lipstick Murder”案件中的那位酒吧侍者，这废弃的教堂就是他藏身的地方，破旧的教堂下面简直是一片修罗场：屋内充斥着福尔马林和鲜血的味道，而各种分不清是铁锈还是血液颜色的凶器更是令人阵阵作呕，毫无疑问，这里就是犯罪现场。在 Galloway 呼叫援军的时候，Phelps 将灭绝人性的罪犯击毙，然而他们期待的援军却没有到来。James Donelly 长官独自一人赶到现场，说这个变态杀人犯是某位高官的兄弟（同父异母或同母异父），为了“顾全大局”，这件案子必须就这么不了了之，今天的事情也不许对外提起，之前被认定为凶手的嫌犯们也会因为证据不足或其他一些原因全部释放而且会确保封口，整个过程会有“专员”去进行处理并低调进行。作为补偿，Phelps 的职位会得到晋升，他将被调去专门负责重大有组织犯罪案件的刑事案件科。

案件 14
THE BLACK CAESAR

关键证物数量：13	
1	Army surplus morphine（自动获得）
2	Numbers slip（死者前面的地上的钱包里）
3	Radio station note（躺着的死者钱包里）
4	Strange doodle（现场桌子上）
5	Popcorn cups with Morphine（厨房的杯子上）
6	Morphine syrettes（同上）
7	Blue number pass（食品店箱子里）
8	Number's racket（同上）
9	Morphine for Distrubution（食品店纸箱里）
10	Distributor identified（讯问Fleetwood）
11	Morphine syrettes（收音机内部）
12	Finkelsten identified（讯问Jones）
13	Iou note（Jones的手杖）
提问数量：7个	

这是一起毒品犯罪，Phelps 和搭档 Roy 赶赴现场，开始展开调查。

目标 1 调查犯罪现场

驾车来到犯罪现场（Crime Scene）。听完法医的报告之后就可以开始搜查尸体了。

首先调查那个坐着死掉的家伙，他面前的地面上有个显眼的红色钱包，钱包的右侧可以找到关键证物 2：Numbers slip。而地上的爆米花杯按 A 键详细调查可以获得不完全

的关键证物 5：Popcorn cups。

接着是那个趴在地上死掉的，调查他的尸体，看见他右胸的衣兜里的皮夹吗？拿出来，不仅可以看到他的身份证明，还能在钱包右侧找到关键证物 3：Radio station note。

之后调查旁边的红木圆桌，捡起右边那张白纸，可以获得关键证物 4：Strange doodle。

进入厨房，拿起切面包的菜板旁的杯子，按 A 键调查可以获得完整的关键证物 5：Popcorn cups with Morphine，同时获得关键证物 6：Morphine syrettes。

调查完证物后跟着 Roy 警官下来，去调查杯子的来源。这些人用了这么多杯子，店员一定会记得。

目标 2　调查 Black Caesar 食品店

来到路对面的 Black Caesar 食品店（Black Caesar food hut），没想到店员居然看见我们就跑了，赶紧追！这家伙毕竟是个黑人，跑得非常快，而且眼见跑不了了还试图打倒我们逃跑，不过跟当过兵的 Phelps 玩肉搏战的结果只能是自讨苦吃。把他押回来，再进去搜查他们的店！

打开角落里那个红色的箱子，拿起那个金色的标志可以找到关键证物 7：Blue number pass，按 A

键调查一下可以得到一个嫌疑人的名字。

圆锥形的物体，把它的角度扳到上面那个孔正对你，之后按 A 键拧开它可以找到关键证物 8：Number's racket。

另一边角落里的黄色纸箱子里面可以找到关键证物 9：Morphine for Distrubution。

找到关键证物后就可以去提审这个跑得比兔子还快的家伙了。

目标 3　讯问店员 Fleetwood

我们目前可以问他两个问题。

第一个问题关于那两个吸食吗啡过量而死的人，这家伙还想抵赖，揭穿他的谎言，并让他看看我们已经有了关键证物 5：Popcorn cups with Morphine。

第二个问题是关于剩下的毒品数量，没想到在铁证面前这家伙还是如此不愿意合作，怀疑他的话。

对话中获得关键证物 10：Distributor identified。

之后利用小店边的电话亭打个电话，问出了我们下面要去的地方的地址。

目标 4　搜查 Jones 乐器订购中心并讯问 Jones

开车去 Jones 乐器订购中心（Jones' booking agency），进门之后来到 238 房间。

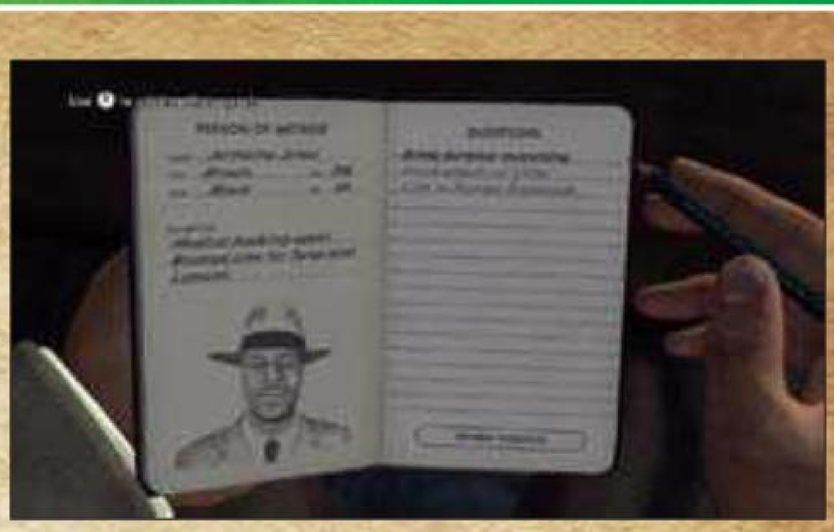
开始搜查后来到钢琴边的木质收音机前，调查它。收音机上有三个按钮，先转动最左边的按钮开机，然后把中间的按钮向右拧到 FM 的位置，最后将最右边的按钮调到 275 的位置，就可以听到我们想要的那个声音了。

之后这家伙叫出两个手下来“练练”，那就陪他们练练好了，记得打的时候连续闪两拳再反击，闪过第一拳就马上攻击的话他的第二拳一定会招呼到你的腮帮子上。

打翻了这两个人之后就开始搜查那部内藏玄机的收音机。最右边的红色注射器是关键证物 11：Morphine syrettes。

调查箱子最上面的绿色商标，就可以发现新的关键人物和关键地点。

调查结束后就可以讯问 Jones



了。我们有三个问题可以问。

第一个问题是关于毒品供给的，他的话不可尽信，需要怀疑。

第二问跟毒品运送途径有关，他开始说谎，揭穿他，他不知道我们手里有关键证物 10：Distributor identified，拿出来震慑他一下。

最后是关于收音机里的那个商标，他还是在绕弯子，怀疑他。

对话中我们可以获得关键证物 12：Finkelsten identified。

审问完成后利用报警电话往回打个电话确定下面要去的地方。

目标 5　搜查 Numbers operation 并讯问 Ottie

来到 Numbers operation，进门上楼，调查最里面那台红色老虎机，把老虎机转成关键证物 4：Strange doodle 上记载的图形就能打开它。

首先转动拉杆，等某栏转到正确的图形后就可以按那个图形下的标志“Hold”将其固定，之后就可以打开这个老虎机。

打开老虎机调查下里面的东西，之后这家伙又是掉头就跑，追上他之后回到他的办公室，把拿到的手杖按 A 拆开可以得到关键证物 13：Iou note。之后开始讯问，一共可以问两个问题。问完一个追加一个。

第一个问题是关于毒品输送的问题，他说了谎，揭穿他，拿出关键证物 12：Finkelsten identified。

第二个问题关于手杖里的那张纸条。他没说谎，相信他。

目标 6　抓到 Ramez 并找到贩毒的证据。

既然所有的证据都指向了他，那么就直奔他的老窝好了。来到 Ramez 货栈（Ramez removals），这家伙比较生猛地开了辆卡车就跑，卡车速度不快，而且沿途还有我们的人堵截，只要注意别一直呆在卡车的正后方就可以了。

进入货栈后一路绕到最里面，这里有一部梯子，爬上去就能看到一个控制开关。操纵开关把挡在冰库门前的箱子搬开，之后下来进入冰库。进去之后发现路中间有个被

冻在冰里的箱子，这时候 Phelps 会自动掏枪出来，连开数枪破冰。检查冰里的货物后回到仓库入口，入口旁边有个有绿色灯的桌子，调查桌子上的台帐，看一看左边倒数第

四行可以发现，原来是北极熊公司在运送这些冰块。

调查完毕之后正好来了一辆北极熊公司的车，不过这时候 Ramez 突然暴起发难袭击我们，没办法，在他脑袋上补一枪吧。

目标 7　调查北极熊公司

来到 6 号地点北极熊公司(Polar Bear Ice Company)，进去就是一场激烈的枪战，一路扫清敌人 (还是建议用敌人的武器) 最后来到冷库上层，击毙这里的负责人 Lenny 。跟着 Roy 走到里面调查绿色的箱子，本案即告结束。

案情分析

身为刑事警官的 Phelps 又有了新的搭档，曾经阻碍过自己办案的 Roy Earle，很快两人就迎来了首次合作的案子 ：两个黑人青年因吸毒过量而死亡，案件本身很普通，但是最为奇怪的是他们吸食的竟然是美国海军的军用吗啡(注 ：吗啡小剂量使用的话有麻醉和镇痛的作用，军队使用吗啡作为镇静剂和止痛剂)。

对于办案已经轻车熟路的 Phelps 很快查到一家路边的小吃店，这家店的老板 Fleetwood Morgan 把军用吗啡粘在爆米花的纸杯底部，企图神不知鬼不觉地把它们销售出去，店里的纸箱里还有大量未来得及出售的吗啡。在询问之下，Morgan 招出了上家，上家再说出上家，Phelps 和 Roy 也一路追查下去，最后，二人在某个家俱公司的秘密房间里，发现储藏在巨大冰块中的大量军用吗啡时，才意识到这果然是个大案子。Phelps 通过店里的账本找到了提供冰块的北极熊公司的地址，顺势查了过去，发现了这里囤积了大量的军用吗啡，而平时北极熊公司的主要“生意”就是运送这些储藏在冰窖里的吗啡，吗啡的所有者 Lenny Finklestein 因为亡命抵抗被乱枪打死。上级对于这次的行动非常满意，Roy 也因为能得到上镜的机会而感到开心。不过，吗啡的来源和提供者依旧没有找到。

案件 15
THE SET UP

关键证物数量：11	
1	Bookmakers' odds (拳手休息室)
2	Telegram (旅馆房间)
3	Movie ticket stub (同上)
4	Magazine Coupon (同上)
5	Bookmakers' payouts (同上)
6	Bus ticket (Candy家)
7	Cunard Ascania (同上)
8	Bookie's notepad (电话机下方)
9	Yellow Cab Co. card (杂货店电话机旁)
10	Revolver (凶杀现场)
11	Movie Ticket (同上)
提问数量：3个	

体育项目舞弊，这个问题从竞技体育诞生的那天就开始了，虽然我们不能杜绝，但是一定要发现一起侦破一起。

目标 1　搜查选手休息室

看完一场拳手水平相当但局势明显一边倒的拳击赛后，Phelps 和 Roy 开始搜查选手休息室。

打开 Hammond 的衣柜 (靠近他的衣柜有手柄震动)，拿起里面写着字的纸可以得到关键证物 1 ：Bookmakers' odds。

从休息室里出去，剧情结束后找到门口的电话要求援助，总部会通知我们下一步的目的地。

目标 2　调查 El Mar 旅馆

驾车来到 El Mar 旅馆 (Hotel El Mar)。老板拿出了一本台帐让我们找目标人物，右侧的从上往下数第四行那个家伙很可疑 (我说兄弟，起假名的话你会起英国前首相的名字吗……)。上二楼，进入 207 房间，我们去搜查一下“丘吉尔先生”的住处。

打开门之后，对面的窗户边上有个倒下的垃圾桶，搜查一下，里面那张白色纸片是本案关键证物 2 ：Telegram。

旁边的红色台子上放着的是关键证物 3 ：Movie ticket stub。旁边的桌子上有本打开的杂志，点击杂志右下角的人名可以发现关键证物 4 ：Magazine Coupon。

最后来到床左侧的床头柜前捡到关键证物 5 ：Bookmakers' payouts。

目标 3　调查 Candy 的住处并讯问她

616 清泉大道 (616 Fountain Ave，或者应该叫 Aleve hotel) 就是我们的下一个目的地。进入目的地，讯问一层前台服务员之后可以得到她的住址 ：7 号公寓，出门跟着 Roy 来到旅馆，上楼之后进入 7 号公寓，看来我们要先打倒比我们来得早的那个家伙了。三拳两脚撂倒他。

搜一搜这个被我们揍晕的倒霉家伙，在胸口的两个兜里可以找到一些有意思的东西，接着站起来，有梳妆镜的柜子上可以找到关键证物 6 ：Bus ticket 和关键证物 7 ：Cunard Ascania。搜查完，Candy 女士也苏醒过来了，我们可以开始讯问了。

目前有三个问题可以问。

第一个问题是关于 Hammond 去了哪里，她在撒谎，让我们用关键证物 4 ：Magazine Coupon 来揭穿他。

第二个问题是关于那个胜负场次名单的，她还在撒谎，这次的证据是关键证物 1 ：Bookmakers' odds。

第三个问题的主题是关于她为什么要走，她的话很让人怀疑。

目标 4　跟踪 Candy

看来我们从 Candy 嘴里是问不出来什么了，倒不如跟踪她，跟踪的准则跟上次一样，就是这次没有报纸了，不过我们可以坐在椅子上充当路人。她的警觉性比较高，会时不时回头，注意让自己时刻保持在障碍物的后面就不会被她发现，另外，她有时候可能会原地停留很长时间，要有耐心。

跟踪到达目的地之后进入她刚才进入的店铺，咨询店员之后来到电话机的下面可以看到一张白纸，把它涂黑就能看到字，获得关键证物 8 ：Bookie's notepad。

目标 5 搜查 Examiner 杂货店

来到 Examiner 杂货店（Examiner Drugstore），之后找到店里的电话，在电话旁边可以找到关键证物 9：Yellow Cab Co. card。之后打个电话确认下那辆出租车的地址吧！再回去和杂货店老板对话得到下一步的地址。

目标 6 找到并追踪 Candy 乘坐的出租车

来到老板刚刚告诉我们的地址 Ray 的出版社（Ray's Bookmaker）。到了这里就发现了目标出租车，跟着它走，不要离得太近，车不像人那样有地方藏，而且要知道对手是很遵守交通规则的，一旦停下我们很可能会直接冲到对方旁边，车速也不要过快避免刹不住车，而且最好不要撞车，也不要让警方巡逻车发出警报或者把路上搅得鸡飞狗跳，本段比较考验车技，这里建议大家不要长按油门，而是按一下松一下，保持慢速前进，不逆行不闯红灯。

目标 7 跟踪 Candy

继续尾随的工作，跟踪一会就可以看到她进了女卫生间，之后，一声枪响，一声惨叫，Phelps 冲了进去，不过 Candy 已经回天乏术了。开始搜查现场吧。

尸体前面的两样东西，捡起来仔细调查下，分别是关键证物 10：Revolver 和关键证物 11：Movie Ticket，这样我们就有了下一个目的地。赶紧出发！

目标 8 调查埃及大剧院

来到埃及人大剧院（Egyptian Theatre），在这里会被伏击，利用椅子做掩体消灭掉所有敌人后，结案。

案情分析

Roy 带 Phelps 去看了一场拳击比赛，事先就知道结果的 Roy 在黑人拳手身上下了重注，谁知中途白人拳手突然把对手打倒在地，并迅速离开了拳击场，这明显违反了事先的约定，而 Roy 毫无疑问地赔了一笔。愤怒的 Roy 冲到白人拳手 Albert Hammond 的更衣室门口，Albert 的经纪人 Calro Arquero 也因前者没有遵守协议在疯狂地撞门，等众人破门而入，Albert 早已逃之夭夭。本来 Phelps 觉得没有必要追查，但很明显 Roy 生气自己输了钱，一定要追查到底，看来这案子会跟欺诈扯上关系了。准备离开时，二人遇到了 Mickey Cohen（毒品案件“The Black Caesar”中被击毙的 Lenny Finklestein 法定意义上的兄弟，无血缘关系），他似乎也赔了不少在 Albert 身上，而且他与 Roy 好像还挺熟，两人经常在一起下注赌博。

二人查到 Albert 的女友 Candy Edwards 的住址后就赶紧前往，正好撞见 Carlo 对其进行逼问，随即 Phelps 立刻阻止。Candy 买了单程票准备离开，Phelps 觉得她肯定会与 Albert 在某处汇合，于是便展开了跟踪，Candy 确实是准备取了钱再与男友汇合的，不过这可怜的女孩却被人杀死在车站的洗手间里。

在原本约定的汇合地点，Phelps 见到了正在争吵的 Albert 与 Carlo。Mickey 已经下了令，如果 Carlo 不能杀死 Albert 就别想活命，之前杀死 Candy 的也是 Carlo，但实际上意识到危险的 Candy 是准备扔下 Albert 自己逃走的。Phelps 与 Roy 击毙了现场的杀手后，Phelps 看在 Albert 曾经也是军人的份上把他放走了，并且告诉他：如有可能，以后请凭借自己的本事吃饭，不要再做这种违反体育道德的事情了。

Phelps 告诉随后赶到的上司，这只是一场发生在拳击手、经纪人与拳击手女友之间的三角闹剧。虽然 Roy 看着那英国人带着钱从自己眼皮底下走掉了而感到非常不快，但也忍下了这口气，并没有揭穿 Phelps。

案件 16
MANIFEST DESTINY

关键证物数量：15	
1	Morphine（自动获得）
2	Blue Room pass（枪击案现场乐器箱暗格）
3	Valor cigarettes（现场木条箱中）
4	BARS（现场枪架）
5	Coolridge（自动获得）
6	Manifest（别的探员送来）
7	Stolen BARS（同上）
8	Stolen Valors（同上）
9	Sniper's pocketbook（狙击手尸体上）
10	6th Marines（盘问公车司机）
11	Shooter's notebook（杀手尸体）
12	Copy of manifest（杀手尸体）
13	Beckett's confession（杀手遗言）
14	Business card（杀手手中纸片）
15	Note（杀手尸体口袋）
提问数量：14个	

这是一起大案子，不仅需要我们动脑，也需要我们有足够的胆识和战斗力。

目标 1 调查 111 俱乐部枪击案现场并讯问目击证人

驾车来到 111 俱乐部（111 Club）。

首先调查面前的尸体，没什么关键证据留在他身上。来到舞台上，调查证物标记为“B”点的乐器箱，把小号下面的三个号嘴都拔出来再塞回去可以让这个箱子的暗格弹开，里面可以找到关键证物 2：Blue Room pass。它旁边的注射器可以提升你开会时候获得关键证物 1：Morphine 的内容。

来到旁边标记为 C 的死尸，调查它可以在他的胸口发现一支吗啡。可以提升你开案情准备会时候获得的关键证物 1：Morphine 的内容。

之后来到尸体后面的门，进门可以看到一个木条箱子里有一堆香烟，拿起来看看可以找到关键证物 3：Valor cigarettes。

旁边的枪架上可以找到几支 B.A.R. 步枪。他们就是关键证物 4：BARS。

全部证物拿到之后，Phelps 可以推理出关键证物 5：Coolridge。

有了这些证据就可以去问那个穿着旗袍的美籍服务员了。一共两个问题。

第一个问题是关于可能的嫌疑人，她开始没有讲实话，怀疑她一下为好。

第二个问题是关于老板 Mcgoldrick 的。她说了实话，相信她。

然后我们应该去蓝室歌舞厅，这里给我们找了不少麻烦了。

目标 2 调查蓝室歌舞厅

出门赶去不远处的蓝室歌舞厅（The Blue Room）。进去之后可以直接对他们的老板进行讯问。可问的问题有两个，老板显然打算置身事外，两个问题都值得怀疑。

目标 3 跟踪 Elsa

既然不说实话，那么只有采取一些行动了，比如，跟踪。

下面我们就要驾车跟踪她乘坐的出租车，注意事项不变，看到汽车停在路边就说明她下车了，果断冲上去吧。

目标 4 搜查 Mocanbo 俱乐部

跟踪结束后会自动来到这里，我们要对俱乐部的老板进行一些必要的质询，问题一共有两个。他的回答带着一股狡猾，两个回答都非常值得怀疑，什么也没有说明白。

问完之后自动回到好莱坞警局，进行下一步工作。

目标 5 和前来了解情况的探员对话

跟着你的搭档走，来到案情分析室和来访的探员对话，通过他给出的情报，我们可以了解一些关于商品运输的事情，这份报表的右侧从上面数第五栏和从下面数第五栏就是关键所在，然后再点选那些画着红圈的项目就可以结束调查了。这里可以获得关键证物 6：Manifest，关键证物 7：Stolen BARS 和关键证物 8：Stolen Valors。

在这时候一名警察来报说大街上发生了枪击事件，马上赶到指定地点！

目标 6 击毙楼上的狙击手

驾车赶到巴士枪击现场（Bus Shooting），不要试图在下面击毙他，你手里那把可怜的 150 米射程的警用手枪根本打不到他。立即转身沿着面前这座楼往反向跑。从另一边的楼梯上楼，来到楼上击毙枪手即可。注意开枪的时候要快，否则他手里的 BAR 可以瞬间要了我们 Phelps 探长的命，如果觉得在这里不保险可以上到杀手所在的平台干掉他。

之后检查一下杀手的尸体。翻他的衣兜可以找到关键证物 9：Sniper's pocketbook，再调查一下他用的枪（军用 BAR），可以得到更多的线索。

调查完毕之后讯问巴士司机，没想到这家伙还真的不是局外人，可以问的问题有两个：

第一问是关于失窃物品的仓库的问题，他拙劣的表演告诉我们他没完全告诉我们他知道的，怀疑他。

第二问关于为什么要射击他的车，他撒了个谎想证明自己毫不知情，不过我们有关键证物 9：Sniper's pocketbook，揭穿他不成问题。

讯问中得到了关键证据 10：6th Marines。

之后我们要打个报警电话（就在被射击的巴士路对面）回总局要下一个目标的地址。

目标 7 审讯与事件相关的 Kelso

来到 Kelso 公寓（Kelso Apartment），我们可以直接带回局里审问。问题一共四个：

第一个问题是关于军队是否参与运毒，他的回答值得怀疑。

第二个问题是关于 111 俱乐部老板的，他很诚实，相信他。

第三个问题是关于失窃的武器，他也没说谎，相信他。

最后一个问题是关于仓库是怎么失窃的，他的推辞很让人怀疑。

审问过程中，又有一个警员来报，又发生了一起枪击案，又一个前军人被击毙。赶快前往事发地点！

目标 8 击毙所有的枪手并调查这起枪击案

来到 5 号地点 Robert's 餐厅（Robert's Dinner），刚到这里，枪手就驾车冲了出去，在追车的过程中虽然 Roy 探长很努力地打他们的轮胎，但是这次追车情节是固定的，只有开到指定地点才能把它们从车上逼下来，期间即使 Roy 用火箭筒也没法让他们停下，停车后进入一场常规枪战，击毙两个负隅顽抗的家伙之后搜查一下他们的尸体。

先搜查左边这个，从胸口衣兜里可以翻出关键证物 11：Shooter's notebook，而另一边的口袋里可以找到关键证物 12：Copy of manifest。

目标 9 搜查好莱坞邮局

赶到好莱坞邮政局（Hollywood Post Office），没想到这里也是枪声不断。先到警车后面取把长枪吧，不然很可能被这些家伙射得抬不起头。

清理掉门口的敌人之后还要干掉躲在邮局里的敌人，不要贸然冲进去，在门口和他们对射即可。

击毙这些家伙后还要继续搜查他们的尸体。首先走向面前这个没完全断气的，听他说完遗言可以得到关键证物 13：Beckett's confession。之后调查一下他的左手上拿着的纸片，上面印着一个绝不陌生的名字。

获得关键证物 14：Business card

之后去另一边找另一具尸体，他左边的口袋里可以找到关键证物 15：Note。

目标 10 击毙唐人街剧院的所有枪手

来到唐人街剧院（Grauman's Chinese Theater），一到这里就发生了枪击案，追上枪手们的车，射爆轮胎之后直接下车把两个枪手击毙，这帮亡命徒是不会投降的。

目标 11 击杀会面地点的全部枪手

之后来到会面地点（Meeting Place），清理掉这里所有的枪手。

处理完枪手袭击事件，就可以会警局提审 Sheldon 了。

目标 12 提审 Sheldon

回到好莱坞警局提审 Sheldon，来到审讯室 2（里面有个穿白西装的家伙，这家伙可是我们新闻标题后面的故事中的主角啊）。开始提审，我们只有两个问题能问。

第一个问题是关于为什么有人会狙杀退伍的水兵，这家伙在撒谎，可以用关键证物 15：Note 揭穿他。

第二个问题是关于仓库被抢劫的，他还是不想老老实实回答问题，揭穿他的话用关键证物 13：Beckett's confession 就行。

之后，在白衣人的帮助下本案无疾而终，但是 Phelps 却因为外遇传闻被调到了负责纵火案的部门，这件事没完，我们走着瞧。

案情分析

一家俱乐部发生了枪击案，警署已经指派了探员前往，但却意外发现了一些军用吗啡和军队的制式武器，这证明“The Black Caesar”中查获的吗啡并不是全部，而且幕后主使也没有收手的打算。

Phelps 与 Roy 到达现场，发现接手枪击案的是老搭档 Bekowsky，而更让 Phelps 惊讶的是，遭枪击身亡的俱乐部老板 Eddie McGoldrick 曾是自己二战时期的战友。Phelps 在俱乐部里不仅发现了全新未使用

的军队枪支，还发现事情似乎与自己常去的“The Blue Room”有些联系。

与 Elsa 的对话并不愉快，不过她所说的也并无道理，大家都知道控制这个城市毒品的人是 Mickey Cohen，与其在这浪费时间还不如直接去问他本人。拜 Roy 的手眼通天所赐，Phelps 很快就见到了 Mickey，而当 Phelps 提出自己怀疑市面上接近两吨的军用毒品是从二战归来的士兵那流出来的时，Mickey 立即坚决表示自己根本就不知道有关毒品的事情。虽然很可疑，但是当事人不承认，Phelps 也毫无办法。调查无果，Phelps 与 Roy 刚离开，Mickey 就吩咐身边的 Johnny 把剩下的“知情人”干掉。

Phelps 回到警局，找同事查看了相关档案，在当年参与运送军用吗啡的船员名单上发现了许多熟悉的名字，目前可以确定的是已经死去的 Eddie 当初就在那艘装吗啡的船上。接下来，城市接二连三地发生枪击案，受到牵连全是自己当年的战友，他们的共同点就是都曾经在那艘船上参与过护送吗啡的工作。Phelps 找到了老战友，也是当年的船上人士 Jack Kelso 进行询问，不知道是不是处于对 Phelps 的厌恶，后者表示自己与这案子毫不知情。之后，Phelps 从某个袭击者的身上搜出了一份名单，这份名单上不仅有那些相关的退伍军人的名字，还有 LAPD 的印章，很明显警署里有内鬼。

调差一步步深入，Phelps 获得了对当年的战友 Courtney Sheldon 进行审问的机会，不过对方的身边有 Harlan Fontaine 教授陪同。几个回合的对话下来，Courtney 肯定地说这件事情与 Jack 没有关系，正在他准备招供的时候，警长 Worrell 闯了进来，要求 Phelps 停止审问并立刻去他的办公室。原来 Phelps 妻子的律师手中有 Phelps 与 Elsa 的亲密照片，他会因此遭到指控，职务也会被降到火事案件科。回到家中，妻子拒绝听 Phelps 的解释，也不让 Phelps 进门，被妻子扫地出门的 Phelps 索性就跟 Elsa 在一起了。

案件 17
THE GAS MAN

关键证物数量：16	
1	Competition ticket（受害人给予）
2	Suburban Redevelope（讯问受害人）
3	Heater serviced by Ryan（烧坏的热水器里）
4	Regulartor vavle（火场附近）
5	Instaheat Modle 70（Lynch给予）
6	Heater severd by Varley（同上）
7	Ivan Rasic's statement（讯问Ivan）
8	List of gas fitters（同上）
9	Clemens' criminal record（电话得知）
10	Ryan's criminal record（同上）
11	Varley's criminal record（同上）
12	Clemens' anachist pamphlet（员工柜子）
13	Ryan's anachist pamphlet（同上）
14	Mosquito Coils（同上）
15	Walter Clemens' statement（讯问Clemens）
16	Matthew Ryan's statement（提审Ryan）
提问数量：16个	

被传与德国人有染的 Phelps 在同僚的嘲讽和新搭档的蔑视中开始了他的新一轮侦探生涯。

目标 1 勘察犯罪现场

来到 Steeffen 家纵火案现场（Steffens House Fire）。和蹲在废墟边上的绿衣服男人对话，他会给你关键证物 1：Competition ticket。

之后开始讯问他，一共有两个问题，问完一个追加一个。

第一个问题是关于他们为什么在火灾发生时出去了，这里他说的情况属实，可以相信。

第二问关于可能的犯罪动机，这

里他有些犹豫，需要我们进行怀疑。

讯问中可以得到关键证物 2：Suburban Redevelope

然后就可以勘察现场了。

绕到房子的另一侧，可以看到一个烧黑了的热水器，这就是关键证物 3：Heater serviced by Ryan，之后到外面找到一个报警电话，往回打个电话了解下一步的去向。

目标 2 调查 Gulliver 旅行社

来到 Gulliver 旅行社（Gulliver's Travel Agency），当经理拿出台帐的时候，可以看到左边上数第三行和下数第六行就是本案两个被害人的名字。在此之后还可以问经理两个问题。

第一问关于刚才被害人提到的那个邀请他们的组织，这里经理没有说谎。

第二问关于旅行的具体细节，经理有些紧张，我们得怀疑他所说的。

之后就是去访问那个邀请他们的组织了。

目标 3 访问乡村发展基金会

驾车来到乡村发展基金会（Suburban Redevelopment）。发现这里其实根本不是什么乡村发展基金会。来到这里的办公室，可以找到一张备忘录，不过对于金融门外汉 Phelps 来说还没什么意义。

目标 4 勘察另一起纵火案现场

来到 Sawyer 家火场（Sawyer House Fire）。跟另一家不同的是，这里的纵火案造成了人员死亡。

首先调查下尸体，当然你觉得

不适的话也可以不看尸体，我们要找到热水器相关部件，它就在红色的消防车附近，捡起它好好看看。它是关键证物 4：Regulartor vavle。

之后火事专家 Lynch 叫来了邻居，正在讯问情况的时候，突然他发现了可疑男子，该男子转身就跑，追上他！

将他带回火场后，我们获得了一个关键人物的名字。

目标 5 调查 32 消防局

来到 32 消防局（Fire Station No.32），火场分析专家 Lynch 会交给我们两样关键证物：关键证物 5：Instaheat Modle 70 和关键证物 6：Heater severd by Varley。

之后我们需要帮他完成一个小实验，把纵火装置按顺序联通起来，按动最左边的煤气开关，就可以制造一场模拟爆炸了。

之后我们就去热水器生产厂商看看能有什么进展。

目标 6 调查热水器生产厂

驾车来到热水器生产厂（Instaheat Factory），和女秘书对话完毕后从一排各色热水器边上的门出去，就能在外面的房间找到厂子的负责人 Ivan。

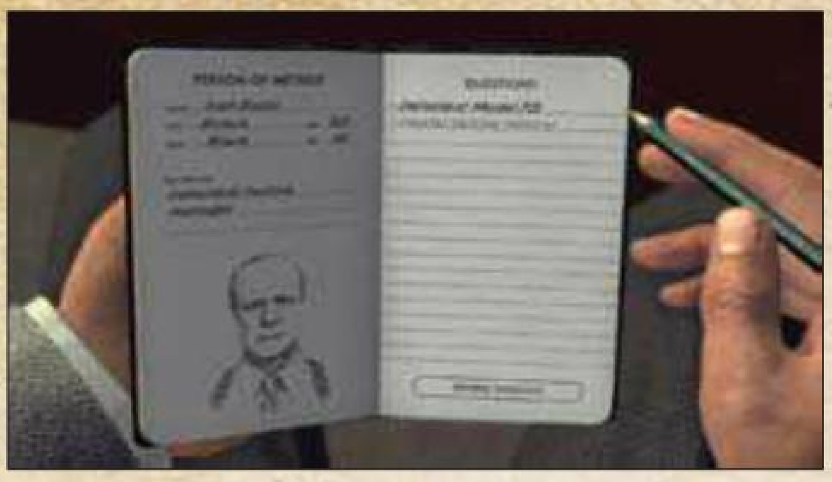
我们有两个问题问他。

第一个问题是关于新型热水器的，老板一般都会说自己的牌子最好，一定要怀疑他的话。

第二个问题是关于品牌发展史，老板依旧像在宣传自己的商品，他没说实话，揭穿他，证据就是关键证物 3：Heater serviced by Ryan 或关键证物 6：Heater severd by Varley。

谈话中老板提供了关键证物 7：Ivan Rasic's statement 和关键证物 8：List of gas fitters。

之后利用热水器生产厂老板房间里的电话给总局去个电话，得到结果后再次和老板谈话要求进一



步搜查。打完电话后得到关键证据 9：Clemens' criminal record、关键证物 10：Ryan's criminal record 和关键证物 11：Varley's criminal record。

这时候老板会让我们去查员工的柜子。从左到右利用手柄震动可以依次找到三名可疑员工的柜子，从三个柜子里面分别可以找到关键证物 12：Clemens' anachist pamphlet、关键证物 13：Ryan's anachist pamphlet 和关键证物 14：Mosquito Coils。

当调查完毕后就出去，我们一个个来。

目标 7 逮捕 Clemens

来到 Clemens 工作地点（Clemens Worksite）实施抓捕。抓到后可以问他三个问题：

第一个问题是关于 Varley 的，

他的回到需要怀疑，不要轻信。

第二个问题有关他的工作，他还是在撇清自己，不过没关系，只要我们怀疑他就行了。

第三个问题是关于 Ryan 的，他在说谎，揭穿他，就用他自己留下的关键证物 12：Clemens' anachist pamphlet 就行。

审问中可以拿到关键证物 15：Walter Clemens' statement

目标 8 逮捕 Ryan

来到 Ryan 工作地点（Ryan Worksite）实施抓捕。这小子坐车想跑，抓住他。

目标 9 逮捕 Varley

来到 Varley 工作地点（Varley Worksite）实施抓捕。他选择徒步跑，照追不误。

目标 10 确定嫌犯

回到局里，开始审讯这两个人。去楼梯边上的审讯室 2，这里可以对 Varley 进行审问，一共有三个问题问他。

第一问就是关于他在 Sawyer 火灾现场工作的事情，他推说不知道，我们要揭穿他，证据就是关键证物 6：Heater severd by Varley。

第二问关于那个冒牌的冒牌的“乡村发展基金会”，

他依旧撒谎，揭穿他，有关键证物 15：Walter Clemens' statement 在，我们就不怕他抵赖。

追加的第三问题就是关于热

水器，他仍然不知悔改，揭穿他，证据就是关键证物 14：Mosquito Coils。

审完这个满嘴跑火车的家伙，我们还需要去门口旁边的审讯室 1 提审 Ryan，一共四问（※※Q10）

第一问关于他的世界观，这家伙满嘴胡话，揭穿他，证据就是关键证物 13：Ryan's anachist pamphlet。

第二问关于热水器，他又说了谎，用关键证物 7：Ivan Rasic's statement 指证他。

第三问关于那个冒牌基金会，他虽然没完全说谎，但是仍然值得怀疑。

最后一问是关于谋杀动机，继续怀疑他的话即可。

对话中得到关键证物 16：Matthew Ryan's statement。

之后就可以结案了，无论指证他们两个中的谁都能结案，但是只有指证 Ryan 才会拿到五星评价，虽然个人认为 Varley 更可疑一些。

案情分析

Phelps 与 Elsa 的事情已经传遍大街小巷，人们看不起有出轨行为的 Phelps，尤其是他勾搭的还是个德国女人。新同事们都对他冷嘲热讽，新搭档 Gerschel Biggs 也对要与 Phelps 合作表示强烈的抗议，并且在办案过程中对 Phelps 不理不睬，但 Phelps 还是顺利接到了被降级为火事刑警后的第一起案子。有两处民宅发生了火灾，一处民宅没有人员伤亡，另一处则没有这么幸运，一家四口全部被烧死。Phelps 在案发现场抓到了一名对纵火有着变态喜好的 Herbert Chapman，不过他似乎只是跑过来看热闹的。

经调查，这两个事件发生的前因后果有太多的相似，两个家庭都获得了 Suberban Redevelopment Fund 公司免费去 Catalina Island 旅游的奖励，其中一家人高兴地去了，回来后发现自己的房子被烧成了灰烬，另一家则是因为孩子生病临时取消了行程，结果全家人葬身火海。除此之外，相同点还有一个，两家人都使用了同一个牌子同型号的热水器，热水器就是起火的原因，而两家人的热水器在事发不久前，才刚由热水器公司的技工维护过。

根据 Phelps 与 Biggs 去热水器公司的探访，他们的热水器非常畅销，这个公司的老板也不觉得自己的产品存在安全隐患，而公司的不少技工都有犯罪记录。Phelps 锁定了其中三名可能犯案的技工展开追踪，通过询问，Phelps 觉得罪犯是 Matthew Ryan，并以纵火、谋杀四人的罪名起诉他。

案件 18

A WALK IN ELYSIAN FIELDS

关键证据数量：13	
1	Bodies moved（被害人尸体）
2	Family photograph（证物B）
3	Water Heater（门外地上）
4	Cigarette butts（邻居院子里）
5	Boot prints（同上）
6	Houses to be demolished（讯问邻居）
7	Weekend away（同上）
8	Origami Crane（Biggs交予）
9	Elysian Field flyers（同上）
10	Poor cement quality（火场的墙）
11	List of contractors（农垦地拿到）
12	Mosquito Coils（Chapman的车）
13	H5 Caliber Ammunition（同上）
提问数量：8个	

Phelps 的工作渐入佳境，仇视德国人的搭档 Biggs 也更加能够理解和配合他了。

目标 1 勘察火灾现场

来到火灾现场（House Fire），随即展开调查。

尸体状况有些令人反胃……这里 Lynch 会给你关键证物 1：Bodies moved。

转身看到地上标记的证物 B，这里是关键证物 2：Family photograph

来到房子外面后先不要找邻居，而是绕道房子另一侧，这里有个烧焦的热水器，详细地检查一下，这个东西是关键证物 3：Water Heater。

之后就可以去找邻居了，先不要和他对话，而是先搜搜他的院子，在树下，捡起白色的烟头看它背面的字可以找到关键证物 4：Cigarette butts，它旁边的脚印是关键证物 5：Boot prints。

然后再去找死者的邻居对话，一共需要问 4 个问题，先问两个，后面追加问题。前三个问题他都在闪烁其词，都要表示怀疑。

追加的最后一个问题问到了关于死者要去旅游的问题，这里他倒是说了实话，相信他。

对话过程中追加关键证物 6：Houses to be demolished 和关键证物 7：Weekend away。

对话完毕后 Biggs 会把他找到的关键证物给你：关键证物 8：Origami Crane 和关键证物 9：Elysian Field flyers。

用旁边的报警电话给局里去个电话，下一步要去哪里也知道了。不过 Biggs 建议你先去 Rancho Escondido。

目标 2 搜查 Rancho Escondido

来到 Rancho Escondido。打翻袭击你的人之后调查面前火场的墙（注意：在你调查之前，这面墙完好无损，倒了是因为调查之后造成的……）。仔细调查一下 Phelps 抽出来的砖头可以找到关键证物 10：Poor cement quality。

目标 3 搜查 Elysian Field

这里其实就是上一章冒牌基金会那个地方的总部……来到 Elysian 农垦地（Elysian Field）。我们要见这里的负责人。直接往上走就会看到负责人，我们开始讯问他。问题一共四个。

第一个问题是关于农场和失火案的关系，他当然会否认，不过理由值得怀疑。

第二问是关于组织旅游的事情，他没说实话，揭穿他，证据就是那张关键证物 9：Elysian Field flyers。

第三问是关于本地收获的情况，他含糊其辞，值得怀疑。

最后一问是关于刚才去过的地方失火的事情，他还是说了假话，揭穿他，关键证物 10：Poor cement quality 可以指证他。

问话结束后到女秘书的桌子上调查那张单子，点一下上数第三行的那个人，获得关键证据 11：List of contractors。

之后我们需要找一部电话，进入大门口女秘书对面的办公室就能发现电话，往回打一个，被告知蓝室歌舞厅有情况。

目标 4 搜查 Chapman 公寓

发生蓝室歌舞厅的剧情后，在车里会接到总局来电，得知 Chapman 公寓的位置，开车来到 Chapman 公寓（Chapman apartment）。

打开他那辆红色车的后盖，里面可以发现关键证物 12：Mosquito Coils 和关键证物 13：H5 Caliber Ammunition。

最后眼看铁证如山无路可逃，这家伙很霸气地抢了一辆……有轨电车……逃跑。我们追着他就可以了，不要试图以卵击石通过撞车逼他停下，追到一定程度来到车的左侧，Biggs 会打烂车的轨道控制装置，接着击毙试图顽抗的嫌疑人即可。

案情分析

纵火案继续发生，又有一家四口死于家中，房子先爆炸后起火，有不明身分的人在放火前移动了死者的尸体，将他们以奇怪的姿势摆在同一个房屋内。现场好像某种邪教仪式一样，令人毛骨悚然。受害者的邻居说 Elysian Fields 地产公司准备将这一带的旧房子都毁掉，然后重建新的给美国士兵，附近的居民都同意卖掉房子，但受害人一家坚持不肯出售，就在前几天他们刚刚收到免费去 Catalina Island 旅游的奖励，可没想到他们并没有去旅游，结果就发生了惨剧。另外，邻居还想起案发时有个又高又瘦的光头在现场徘徊，形迹可疑。

在案发现场附近，Phelps 和 Biggs 收集到了几张 Elysian Fields 地产公司的宣传单，其中有一张还被人折叠成了纸鹤的形状，可以发现，这家公司好像突然冒出来一样，来历很可疑。Phelps 打电话回警局，准备去问 Elysian Fields 的老板 Leland Monroe 几句话，得知此事的顶头上司 Lachlan McKelty 非常生气，他警告 Phelps 说这个 Monroe 是

市长和警长的好朋友，是个得罪不起的大人物，不许 Phelps 乱来。

Phelps 见到了 Monroe，后者觉得这一系列的案件与自己和公司没有任何联系，他还毫不掩饰地告诉 Phelps，市长和警长在所谓的乡村发展基金会（Suberban Redevelopment Fund）都有股份，自己同时是警方养老金储备委员会的一员，动了自己就相当于动市长和警长。Phelps 临走前，Monroe 给他看了一份名单，上面有之前被逮捕的纵火狂 Herbert Chapman 的名字，告诉他这个人不久就会再次出现。Phelps 马上打电话回警局，发现 Herbert 已经被释放了，之后新的纵火案也已经发生，大片的房屋被烧成灰烬，但这些房屋似乎都有很严重的质量问题。

夜晚，Phelps 在 The Blue Room 看 Elasa 表 演，Roy 却突然出现，警告 Phelps 不要管 Elysian Fields 的事情，那件事情将有 Roy 接管。同时 Phelps 的搭档 Biggs 也遭到了上司 McKelty 的威胁，后者甚至以养老金为由来恐吓 Biggs 不要查下去。之后，两人将前几天刚放出来的 Herbert 击毙，随着凶手的落网，这件案子也很难再继续追查下去了。

Elsa 的一位朋友 Lou 意外身亡，死亡原因是上班时屋顶突然坍塌，Lou 的保险受益人是 Elsa，Phelps 看到这个保单是“California Fire & Life”保险公司的，于是就想到可以让自己的战友 Jack Kelso（Jack 是该公司的调查员）继续调查这件事情，于是就拜托 Elsa 去说服 Kelso，Elsa 觉得既然 Phelps 想让 Kelso 帮忙就应该跟人家说实话，不过 Phelps 却表示自己跟 Kelso 之间的误会大概永远也解不开了，而且现在，两人形同陌路。

案件 19

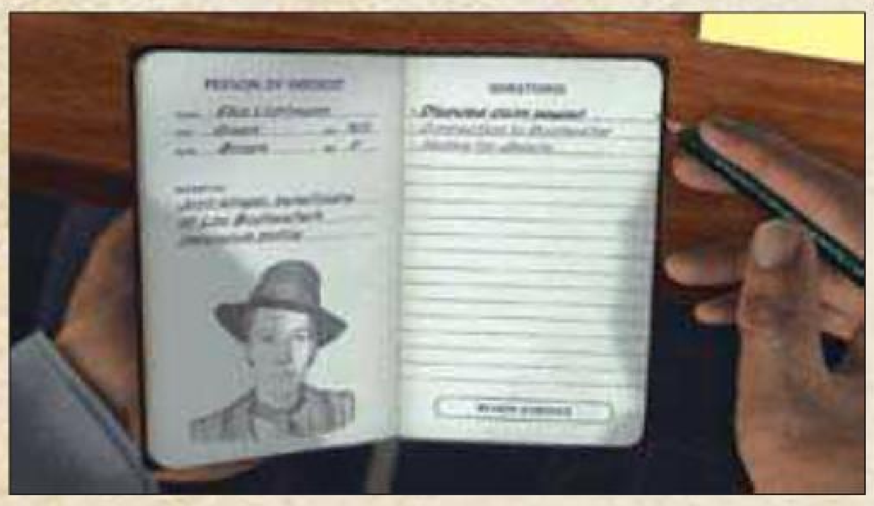
HOUSE OF STICKS

关键证物数量：11	
1	Settlement letter（翻阅旧文件）
2	Buchwalter case fire（同上）
3	Slip of paper（讯问Elsa）
4	cement delivery receipt（办公桌上）
5	Demolition order（同上）
6	Company memo（同上）
7	Broken wood（拆毁的房屋）
8	Lumer delivery receipt（电影工作室木材）
9	Inferior quality lumber（同上）
10	Film canister（放映室）
11	Film（放映室）
提问数量：3	

这次的案件是紧接着上一个案件的，我们需要调查出事情的真相。

目标 1 翻阅旧文档查找资料

我们目前的身份是 Kelso，需要翻阅一些档案。先通篇看一下这封信，可以获得关键证物 1：Settlement letter。



接着需要翻阅一份合约蓝本，移到这份蓝本的最右边，手形变化后就可以翻页了，翻页之后通篇看一遍可以获得关键证物 2：Buchwalter case fire。这份蓝本本身没有提供什么有价值的信息，在上面随便点两下就可以结束搜查蓝本了。

之后就可以对 Elsa 进行讯问，问题有三。

第一问是关于她所知道的细节，她还是不愿意打开心扉，怀疑她的话比较好。

第二问关于她与 Buchwalter 的接触，她依旧在回避这个话题，我们还得继续怀疑她。

第三问是关于动机的，这点她终于说了实话，相信她的话。

在谈话中我们可以获得关键证物 3：Slip of paper。

谈话结束后跟着秘书走来到上层 Benson 的办公室接受下一步指令。

目标 2 探访 Elysian Field 旧址

还是这个可疑的地方……驾车来到 Elysian 农垦地（Elysian Field site），进入大门旁边的办公室调查。调查的重点是这里的两张办公桌，在其中一张桌子上可以得到关键证物 4：cement delivery receipt，另外一张桌子可以找到关键证物 5：Demolition order 和关键证物 6：Company memo（这个东西 Phelps 也见过，但是显然 Kelso 更了解它的价值）。

出门之后回合看守发生冲突，两拳揍倒他即可。从他嘴里可以套出下一步的去处。

目标 3 查访被拆毁的房子

来到附近被拆毁的农垦地所属房子（Demolished house）。一堆废木料旁边插着一根红旗。绕到房子后面可以看到另一根红旗，这里需要玩个拼图游戏，捡起位于下方的那块木条接上去就能获得关键证物 7：Broken wood。

调查完关键证物之后会有人驾驶推土机来灭口，这里要拼命向前跑，这时候按 LT 可以自动转身举枪，

开枪会减缓对方的速度，之后一直跑到尽头爬上梯子就能脱险。

完事之后利用附近的报警电话要求地址。

目标 4 调查 Keystone 电影工作室

来到位于好莱坞附近的 Keystone 电影工作室（Keystone Film Studios），展开我们自己的调查。

进大门之后从右手边的栅栏门翻进去，可以在木头上找到关键证物 8：Lumer delivery receipt。而正后方的木材上我们可以找到关键

证物 9：Inferior quality lumber。

从建筑物左边绕到里

面，下一个目标是搜查摄影棚（Screenroom）。进门右手边的铁盘是关键证物 10：Film canister。调

查正面桌子上的放映机，我们需要调节一下放映设备，首先调节最上面的图像设备，调节到最清楚的图像就可以，接着调节中间的声音系统，听到电影中的人说话正常即可。全部调节完毕后拨动最下方的开关就可以欣赏电影了，我们可以获得关键证物 11：Film。

看完电影后我们要出去打个电话，找到大门口门卫所在的位置就能找到电话。

目标 5 调查 Elysian Field 旧址 2

和 Elsa 见过面后来到 Elysian 农垦地旧址 2（Elysian Field site two）。之后开始调查正面唯一亮着灯的那间房子。进去先在一层调查，来到后门附近的厨房调查水池。之后来到走廊里调查开关。就会发现这里的蹊跷。

上楼搜查每一个房间，之后 Kelso 会遭到袭击，虽然打倒了一个人，但是毕竟双拳难敌四手，力战不敌的 Kelso 被塞进了车厢。

之后就是卧底电影中很经典的抢车逃生情节，可以操控之后立即往前跑，随便抢一辆车开上就跑，躲过所有追兵的围追堵截，然后开到为你标好的 Elsa 公寓即可结束 Kelso 的调查。

案情分析

Elsa 来到 Kelso 的办公室，她拒绝接受自己应得的高达十倍的保险金，希望 Kelso 能调查这件事情，Kelso 答应了 Elsa 的请求，并随即展开行动。

调查很不顺利，到处都是阻力，警方阻止他接近现场，每个犯罪现场都提前被人清理过，甚至还有人想要杀他灭口，连自己的老板 Curtis Benson 似乎也持有 Suberban Redevelopment Fund 的股份。迫于 Curtis 的施压，Kelso 约 Elsa 见面让其收下保险金，后者显然没有同意。Elsa 将会面内容告诉 Phelps 后，说服 Phelps 去对 Kelso 坦白一切，不然对 JKelso 不公平，Phelps 说第二天就去，但当天晚上 Monroe 就派人袭击了 Jack，后者拼死逃出并赶往 Elsa 的公寓，因为她将成为下一个目标。Kelso 到达 Elsa 的公寓后发现 Phelps 早就守在那里，还没来得及说上话，Jack 就因为疲惫和伤痛而晕了过去。

案件 20

A POLITE INVITATION

关键证物数量：7	
1	Insurance agreement（Benson家里）
2	Share certificates（同上）
3	Buchwatler case fire（Kelso办公室）
4	Improved land value（同上）
5	Elysian number 1876988（档案馆）
提问数量：3个	

注：本关流程中只能找到5个关键证物，不过按照本文流程进行的话最后仍然算是找到了7个证物

Kelso 的调查没有结束，这次他还必须调查一些更大的黑幕。

目标 1 调查上司 Benson 的公寓

走出医院，Kelso 决定去调查他的顶头上司 Benson，首先来到 Benson 的公寓（Curtis Benson's apartment）。

Benson 住在 2 号公寓（Apartment2），进去之后先来到他背后角落里的写字台上找到关键证物 1：Insurance agreement，而在这个桌子的旁边，可以在玻璃餐桌上发现关键证物 2：Share certificates。

之后我们可以开始讨论一些问题了，可以有三个问题问他。

第一问是关于这么做的动机，他强作镇定地撒了谎，用关键证物 2：Share certificates 可以揭穿他。

第二个问题是关于前面提到的冒牌基金会，他还在继续说谎，揭穿他，关键证物 1：Insurance agreement 会宣判他的死刑。

第三问是关于上一章发现的署名文件，他的回答值得怀疑。

之后我们需要回到我们出发的地方：加利福尼亚火事保险公司找找证据。

目标 2 调查加利福尼亚火事调查局

回到你的总部加利福尼亚火事保险公司（California Fire&Life）。从前台人员身后的电梯上去，右手第一间办公室就是 Kelso 的。

办公桌上找到上一章最开始

审查的文件，首先点击蓝色纸页上的地址就能拿到关键证物 3：Buchwatler case fire。

而点击粉色纸页的右下角可以获得关键证物 4：Improved land value。

目标 3 调查档案馆

见过 Phelps 后自动来到档案馆，进去调查一番。上二楼来到大门敞开的办公室，跟着办公室主任来到相应书架前可以展开调查。

首先把手移到最右侧翻页，这页右侧下数第八行可以找到一个熟悉的名字：Sheldon。

下面要做地图定位，左摇杆调左边的数字，右摇杆调右边的数字。左边的数字调整为“034'04'29”，右侧数字调整为“118'17'58”即可。

获得关键证物 5：Elysian number 1876988。之后要在搜寻机上输入数字，一次输入“1876988”、

“÷”、“90000”再拨动旁边金色的杆子即可。

找到标有 U 字的书架，翻开书之后找到右侧上数第三行，点一下就能找到一些证据。

之后敌人来袭，利用图书馆复杂的地形干掉所有闯入杀手就能结束这一部分。

目标 4 杀进屋里

回到家里接到电话，Kelso 立即出发赶到 Monroe 的别墅（Leland Monroe's Mansion）。一路无话，配合同伴直接杀开一条血路冲进去就行。

最后来到 Monroe 的房间，这里有一些我们需要的东西。

打开他的保险柜，里面那些东西都值得一看。之后可以看看他办公桌后面的柜子，上面除了一张报纸，还有一群狼狈为奸的家伙的照片。最后搜查一下他的办公桌，桌子上黄色封皮的本子是一个证据。

调查结束后就可以结束 Kelso 的调查了。

案情分析

经过短暂的休息，Kelso 渐渐恢复了精神，照顾他的 Elsa 离开后，一位叫 Petersen 的地方检察官找上门来，请 Kelso 担任他的调查员，这对于想彻查此事的 Kelso 来说是非常好的消息，因为这样就相当于拿到了尚方宝剑。接受邀请后的 Kelso 直接去了 Curtis 的公寓……在那里 Jack 发现 Curtis 不仅对骗保的事情了如指掌，他自己也确实持有 Suberban Redevelopment Fund 的股份，而且确实参与了不少不法勾当。在 Kelso 回到公司后，Phelps 终于对 Kelso 摊牌，两人的误会有所缓解。随后 Kelso 开始进一步调查，发现除了高官外，连 Harlan 教授与老战友 Courtney 也持有股份，不过 Courtney 却表示

自己不知情。

Monroe 打电话给 Kelso 要求见面，Kelso 叫上了以前的战友们一路冲杀进 Monroe 的家中，所有的阴谋都摆上了台面。Monroe 与高官们的公司从居民手里收购房子，不肯卖的就告诉人家说他们中了旅游大奖，等人家去旅游时就赶紧把房子烧掉，蒙受损失的居民只能被迫出售，收过来的房子先偷工减料的做好，投上保险之后再毁掉，赚取倍数的保险金。警署里有许多为 Monroe 做事的人，像 Roy 这样的活跃份子虽然没直接参与，但也因为这个集团做事而捞到了不少好处。

案件 21

A DIFFERENT KIND OF WAR

关键证物数量：7	
1	Freeway map（教授办公室）
2	Crystal ball（同上）
3	Fontaine's blackmail（同上）
4	Morphine cabinet（同上）
5	Flame thrower（Rancho Rincon的房子）
6	Origami crane（Rancho Rincon的房子）
7	photograph of Okinawa（Rancho Rincon的房子）
提问数量：无	

最后一战了，洛杉矶鹿死谁手，本案见分晓。

目标 1　调查高速路收费站

上来之后控制 Kelso 来到高速路收费站（Rapid Exterminators），进去直接跟这里的前台老头对话就行了。

目标 2　调查核武器杀虫药店

来到核武器杀虫药店（Nuclear Bug&Rodent Control），讯问前台，无果。

目标 3　调查 Westlake 害虫防控局

来到 Westlake 害虫防控局（Westlake Pest Control），讯问前台，找到了我们要找的那个人。

目标 4　搜查 Fontaine 教授的办公室

视角回到 Phelps。

直接进入大门来到教授的办公室。调查他的桌子，上面有一张白纸，将这张白纸完全涂黑可以显示出一张标明了道路的地图，把这张白纸右边的残破地图拉过来可以得到下一步行动的具体地点，这幅图就是关键证物 1：Freeway map。

之后来到桌子对面的柜子前，下面有一个水晶球，捡起来看看上面的血迹可以发现关键证物 2：Crystal ball。

门边的台子上放有一份文件，打开之后翻到第二页点一点最下方红色的文字获得关键证物 3：Fontaine's blackmail。

来到房间外的药品柜，打开之后可以找到几支吗啡，这些东西就是关键证物 4：Morphine cabinet。

最后调查尸体，拿起他手里的打火机看看，可以找到一个可疑的人名缩写。

之后拿起办公桌上那张报纸，看看新闻背后的故事，调查就可以结束了，Phelps 知道了应该去哪里以及应该做什么。

目标 5　搜查 Rancho Rincon 的房子

视角换回 Kelso，进入面前的房间进行搜查。

敲门无果，踹门进去。首先往右边看，调查门旁边的工作台上的火焰喷射器喷枪可以得到关键证物 5：Flame thrower。

在右边深处可以找到一间挂满了黄色纸鹤的房间，调查房间里的桌子上方挂着的地图可以得到下一步的行动地点。调查桌子上的纸鹤得到关键证物 6：Origami crane。

调查门旁边的照片可以得到关键证物 7：photograph of Okinawa。

目标 6　跟着 Kelso 来到洛杉矶地下通道

视角回到 Phelps，追着 Kelso 的车一路前进，帮他甩开一路上所有的围追堵截，最后会来到洛杉矶地下通道。

目标 7　消灭你的敌人

一路前进，消灭所有的敌人即可，仍然注意不要太过冒进。武器多的是，还有很多补给的房间。

最后需要走过一段水路，这里

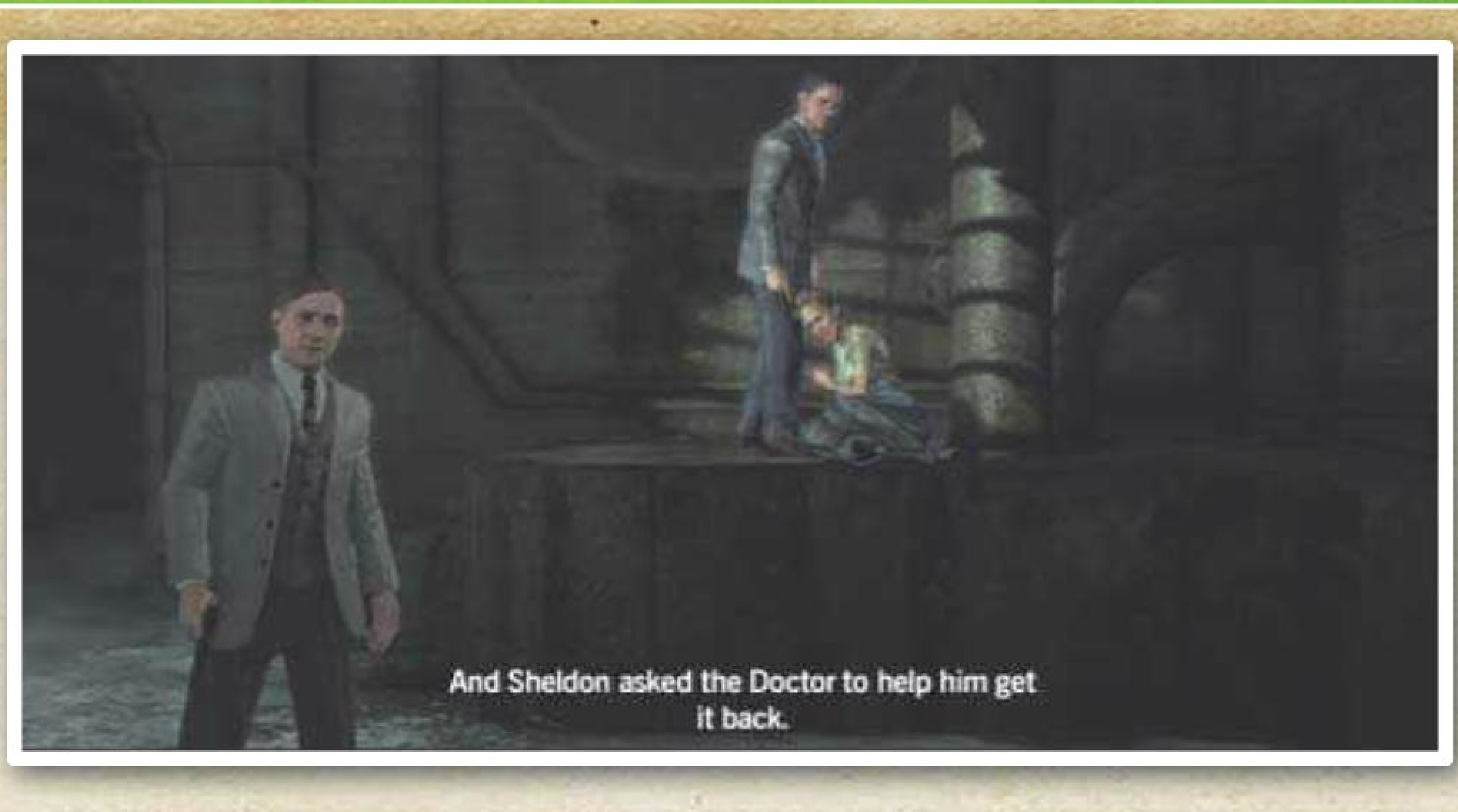
只要发现走不动，就立刻转向，最后通过梯子可以爬上去。在上层救出 Elsa，属于探长 Phelps 的故事，就彻底结束了。

案情分析

Elsa 被 Harlan 教授骗到他的住所，后者将 Elsa 击晕。不过一个神秘人士突然出现，杀死了 Harlan 并带走了晕倒的 Elsa，如果 Monroe 没有说谎，那么之前所有的纵火案应该就是这个神秘人士犯下的，精神状态有问题的他原本对 Harlan 教授言听计从。Phelps 与 Biggs 到达 Harlan 被杀的现场，发现 Kelso 之前所查到的真相并不准确，这些人真正的目的是赚取巨额拆迁补贴，他们所购买的所有房产都在未来规划的高速公路沿线，另外之前的那些剩余的吗啡有一部分就在 Harlan 教授的家里。

Jack 通过在 Monroe 家中得到的线索成功找到了绑架 Elsa 的神秘人士家中，此人就是二战时期的战友 Ira。在他的住处，Jack 找到了 Ira 的躲藏地与可能囚禁 Elsa 的地方，众人合力逃过警察的追捕成功到达，并在地下道里找到了 Elsa 与 Ira，原来这一路都是 Ira 在保护 Elsa，不过这并不能抵消他犯下的罪行。Ira 在最后关头认出了 Kelso 和 Phelps，他还说出了一段众人都不愿提起的往事。二战时期 Phelps 曾下令让 Ira 去放火烧掉山洞，等 Ira 执行命令后才发现山洞只是个临时医院，里面全是无辜的平民。

Kelso 让 Phelps 先救走 Elsa，自己留下来帮 Ira 结束了痛苦的一生。地下道的水位在不断升高，



Phelps 将 Elsa 送上地面后，又把 Kelso 也送了上去，而他自己，却只留下了两个字——“再见”。一股水流猛烈地冲击过来，Phelps 也消失了。

在 Phelps 的葬礼上，宣读悼念词的是 Roy，受不了悼念词内容的 Elsa 愤然离席，Kelso 想要阻拦，但 Elsa 生气地说 Jack 不配做 Phelps 的好朋友。Biggs 准备追出去，临走前对 Jack 说：“你并不是他的好朋友。”Kelso 看着 Biggs，回答道：“你说得对，但我也从来不是他的敌人。”Biggs 点了点头：“我相信 Phelps 也明白。”Jack 独自坐在葬礼的宾客席上，一言不发，而 Roy 所念的悼念词则继续在大厅中回响：“他是个好丈夫，好父亲，对我而言，还是一个好朋友……”

奖杯/成就列表

L.A. NOIRE

名称	点数	说明
Police Academy	15	完成所有的Patrol案件
Paved With Good Intentions	15	完成所有的Traffic案件
The Simple Art Of Murder	15	完成所有的Homicide案件
No Rest For The Wicked	15	完成所有的Vice案件
Moth To A Flame	70	完成所有的Arson案件
A Cop On Every Corner	15	完成一个街头犯罪案件
Johnny On The Spot	30	完成20个街头犯罪案件
The Long Arm Of The Law	30	完成所有的街头犯罪案件
The City Of The Angels	80	游戏完成率达到100%
The Up And Up	30	一个案件获得五星评价
Shamus To The Stars	80	所有案件都获得五星评价
The Brass	30	等级达到上限（20级）
Not So Hasty	15	使用鸣枪警告来抓捕一名逃跑的嫌犯
Asphalt Jungles	15	徒步抓捕一名逃跑的嫌犯
Traffic Stop	15	在搭档的协助下截停嫌犯驾驶的车辆
The Straight Dope	15	在审讯过程中利用证据揭穿一条谎言
One For The File	15	发现一个线索
Golden Boy	15	在一个案件中收集所有的线索
The Plot Thickens	15	完成Inspection Puzzle小游戏（在“A Driver's Seat”案件中）
Stab–Rite	15	在“Ray's Cafe”案件中，第一次在犯罪现场收集证据时就在垃圾桶里面找到带血的刀
Round Heels	15	在Bamba Club中让Dick McColl交代出Celine Henry的男朋友的牌照
The Fighting Sixth	15	在Bus Shooting中，让Felix Alvarro交代出参与Coolridge抢劫的海军陆战队成员
Huckster	15	在Elysian Fields跟Leland Monroe探讨他公司的研究成果和广告战略时揭穿他的谎言
Lead Foot	15	驾驶车辆时让车速保持80公里/每小时，并且持续10秒
Miles On The Clock	15	行驶里程数达到194.7公里以上
Wooden Overcoats	30	枪战中至少爆掉30个敌人的头
Dead Men Are Heavier	15	杀死100个敌人
Roscoe And Friends	15	用每一把武器杀死至少一个敌人
Magpie	80	收集95%的线索
The Shadow	15	在一个案件中跟踪一个嫌犯不被发现
The Third Degree	30	在一个案件中完成所有有效提问
The Hunch	30	在一个案件中使用全部5次直觉点数（Intuition Point）来完成所有有效提问
Star Map	15	找出地图中所有的地标
Public Menace	30	在一整个剧情案件中拿到超过47000美元的罚单
The Moose	15	从停车场跟踪Candy Edwards到她目的地的途中不使用掩体和隐蔽自己
Keep A Lid On	15	一次打斗结束后，自己的帽子并没有被打掉
Auto Enthusiast	15	驾驶5辆不同型号的车
Auto Collector	15	驾驶40辆不同型号的车
Auto Fanatic	30	驾驶城市中所有型号的车
Hollywoodland	30	收集全部黄金电影盘

收集要素

本作的收集要素还算丰富，其中包括了**报纸**、**地标**、**街头犯罪案件**、**黄金电影盘**和**车辆**。这些要素都跟完成率有关

L.A. NOIRE

100%完成率醒目		
项目	数量	所占比例
主线案件	21	57%
街头犯罪案件	40	15%
车辆	95	15%
黄金电影盘	50	7%
地标	30	3%
报纸	13	3%
合计	249	100%

车辆

数量达到了令人发指的 95 辆，其中有 15 辆为隐藏车辆，不过随着等级的上升和游戏的进行，隐藏车辆会在地图上用“？”标识出来。隐藏车辆都在车库中，车库上有个醒目的警徽标志，旁边是一个门，开门后车库也就自动打开了。其余的 80 辆车遍布城市的各个角落，每到一个新场景后先到附近转转，肯定能发现不少新车。另外，警察署周围的停车场会有不少新车刷新出来，千万别错过那里哦。比较少见的运输类车辆例如垃圾车，小

面包车等，只要在路上遇到就一定要上前征用之，因为它们确实比较罕见。

黄金电影盘（全 50 个）

可以不客气的说，一周目情况下，90% 的玩家根本找不到一个电影盘，原因在于它们所在的位置实在是太隐蔽了，本攻略把所有电影盘大致位置用**红色**小点标识出来，推荐大家结合游戏中的地图来寻找。

序号	名称	位置
1	THE BIG SLEEP	Hollywood Blvd的西边，那里有个小水塔
2	THE LETTER	在Hollywood区的Selma Ave，这里有一排房屋，后面是停车场，电影盘就在第二栋房屋的二楼
3	BRUTE FORCE	同样在Hollywood区，地图上的具体位置是：HOLLYWOOD中第一个“L”正上方的地方，Schrader Blvd西边一条较短的道路的尽头，草地旁边就是。
4	NIGHTMARE ALLEY	在Hollywood区，参见地图即可，注意是在红色屋顶别墅左边的垃圾箱旁
5	WHERE THE SIDEWALK ENDS	在Hollywood区，Vine St和El Centro Ave之间有家电影院，电影盘就在影院大门里面
6	GILDA	如图所示，这里有个Y字型的建筑，电影盘就在建筑后面的集装箱旁
7	IN A LONELY PLACE	在Hollywood区的南边，具体位置见地图，电影盘在那里的一块圆形草坪上
8	ODD MAN OUT	打开地图，在HOLLYWOOD最后一个“D”的右边位置，那里是别墅群，电影盘就在其中一座的门口
9	THE NIGHT OF THE HUNTER	如图所示，在游泳池旁边
10	THE SPIRAL STAIRCASE	在Hollywood区的Santa Monica Blvd，这里是一片草地，里面有一个滑梯，电影盘在旁边的树下
11	THE WOMAN IN THE WINDOW	在Lemongrove边上有一堆房屋，电影盘就在其中一棵树下的桌子上
12	SUNSET BOULEVARD	在Melrose Ave的西边，这里有个小院坝，电影盘就在树下
13	THE NARROW MARGIN	来到如图所示的区域，找到一栋红顶的别墅，别墅的大门前的道路两边都是植被，别墅旁边是两个车库，再后面就是一个喷水池，电影盘就在那里
14	WHITE HEAT	在Mariposa Ave边上，有两栋成直角排列的建筑，墙体颜色分别是红色和绿色，而且建筑前面是一棵大树，电影盘就在绿色那栋建筑的二楼
15	CROSSFIRE	来到地图中所示位置，就在集装箱旁边
16	M	在Clinton St和Rosewood Ave之间的小路上，具体在一栋绿色别墅和灰色屋顶白色墙体的平房中间，那里有个跷跷板，也有电影盘
17	THIEVES' HIGHWAY	在Maplewood Ave上有一座招牌为JOES的餐馆，电影盘就在里面的前台上
18	THE KILLERS	来到图示这个地方，这里有一道沟渠，沟渠左边第一座房屋里面就有电影盘
19	THE LADY FROM SHANGHAI	具体在地图的WILSHIRE几个大字中“H”的上方，这里有个棒球场，旁边是一栋红色屋顶的建筑，电影盘就在棒球场的中央
20	THE THIRD MAN	来到地图所示的地方，注意电影盘是在那个小山丘上
21	SHADOW OF A DOUBT	地图所示的地方是个军用机场，虽然这里有很多停机库，但是电影盘是在由两间平房包围着的停机坪里面
22	LAURA	地图中所示的地方是个儿童公园，电影盘在其中的一个长桌上
23	THE SET–UP	地图中所示的地方依然是一片别墅群，其中有栋很醒目的蓝色别墅，而电影盘就在门口
24	THE KILLING	大教堂的过道那里
25	NIGHT AND THE CITY	湖中心的亭子里，非常好找
26	THE BIG CLOCK	沿着道路往山庄上走，走一段距离后在道路的左边有一个斜坡，上去后是一栋别墅，电影盘就在门口
27	THE NAKED CITY	在Bonnie Brae St和Beverly Blvd的街角处，有一栋天蓝色的房屋，电影盘就在门廊上
28	THIS GUN FOR HIRE	这里是个建筑工地，非常好找，因为这里有根很高的吊臂，电影盘就在柱子旁边的围栏里
29	SWEET SMELL OF SUCCESS	这里同样有根吊臂，而且有个斜坡，电影盘就在坡上
30	RIFIFI	来到地图所示的地方，有一间被栅栏围起来的天蓝色小屋，电影盘就在门廊那
31	MURDER, MY SWEET	来到地图所示的地点，这里能看到对面有个红色的招牌，旁边有个地下公园，从楼梯下去就能到达，而电影盘就在中间那棵树下
32	THE BIG CARNIVAL	在Figueroa和9th St的交汇处有一座灰色的小屋，电影盘就在小屋的门口
33	MILDRED PIERCE	最难找的电影盘！这个电影盘居然隐藏在地铁轨道的岔路边！进入地铁通道有两种方法，已经在地图上用A和B标示出来了，进去之后，前进一段路就能看到岔路口
34	KEY LARGO	来到图中所示的地方，这里有个小木屋，门廊上有电影盘
35	LEAVE HER TO HEAVEN	地图中的这里有一块空地，上面被断断续续的围墙圈起来了，里面是绿色房顶的小屋，而电影盘就在屋旁的树下
36	THE MALTESE FALCON	在Grand Ave上，街角有一栋招牌被拆除的建筑，旁边是铁皮围成的停车场，而电影盘就在停车场里砖头的边上
37	THE BIG HEAT	具体在地图的CENTRAL几个大字中“R”的右下角。这里有个坡，也是一个街头案件的触发点，上了这个坡之后有个亭子，里面就是电影盘
38	ANGELS WITH DIRTY FACES	具体在地图的CENTRAL几个大字中“R”的下方，这里是建筑工地，电影盘在上层的房间里
39	STRANGERS ON A TRAIN	Los Angeles St与2nd St的交界处，这里是个大型停车场，从停车场正面进去会看到对面有门廊，电影盘就在那里
40	TOUCH OF EVIL	来到图中所示位置，这里是LA Theater，绕到后面会看到楼梯，电影盘在房顶
41	OUT OF THE PAST	来到图中所示位置，这里是一个大型仓库，进去就能看到电影盘
42	THE ASPHALT JUNGLE	Los Angeles St与6th St的交界处上面是火车站，绕上去后能在站台上找到电影盘
43	PICKUP ON SOUTH STREET	在Union Station里面右边的柜台上
44	HOUSE OF BAMBOO	来到图中所示位置，这里又是一个大型仓库，这次电影盘在第二层，上去后很容易就能找到
45	SCARLET STREET	来到图中所示位置，这里是Palmetto St，从旁边的巷子拐进去是个停车场，这里有个护栏围起来的台子，台子旁边是个蓝色的垃圾箱，电影盘就在那里
46	DETOUR	火车道旁，两节红色货运车厢的旁边
47	NOTORIOUS	来到图中所示位置，这里是个大货仓，进去后在一个房间的地上能发现电影盘
48	DOUBLE INDEMNITY	这里是一个军事基地，从大门进入后往左走，会在操场旁边的凳子上找到电影盘
49	BODY AND SOUL	不是在桥上，而是在桥面下方，来到桥下通过那里一道蓝色的小门能到达电影盘所在的房间
50	GUN CRAZY	Y字型房屋正对着一个水塔，下面就是电影盘

街头犯罪案件（全 40 个）

街头案件的种类不多，大致分为枪战、追车和徒步追捕，而且难度很低。没有完成过的街头案件会在地图中以红色小人图标标示出来，驾驶警车时也会从电台中接到街头案件的任务，按下 A 就能接手。流程中可以不用刻意去完成这些案件，通关后能在 CASE 里面选择相应的案宗，在自由模式里面慢慢完成。

案宗	案件名
Traffic	Boxing Clever
	Cosmic Rays
	Masked Gunman
	Shoo Shoo Bandits
	Gangfight
	Amateur Hour
	Death From Above
	Theater Robbery
	Pawnshop Holdup
	Hotel Bandits
	Army Surplus
	Hung Out To Dry

案宗	案件名
Arson	Accident Prone
	Paper Sack Holdup
	Cafe Holdup
	Bus Stop Shooting
	Hot Property

案宗	案件名
Vice	Commies
	Fatal Plunge
	Against the Odds
	Daylight Robbery
	The Blue Line
	Zoot Suit Riot
	The Badger Game
	Camera Obscura
	Secret Keepers
	Bad Date

案宗	案件名
Homicide	Vengeful Ex
	Death Plunge
	Canned Fish
	Would–be Robber
	Running Battle
	Bank Job
	Unsuccessful Holdup
	Cop Killer Shot
	Honey Boy
	Misunderstanding
	Thicker Than Water
	Killer Bandits
	Bowling Lane Robbery

报纸（全 13 份）

几乎所有的报纸都能在流程的取证过程中获得，难度较低。

头版标题	所在案件
SHARINK SAYS: The Mind Is The Final Frontier	Patrol–"Upon Reflection"
ALIENIST FONTAINE. Provides Help To Troubled Vets	Traffic–"The Driver's Seat"
SHARINK TO THE STARS. Promises Mental Breakthrough	Traffic–"A Marriage Made In Heaven"
DOPE FLOODS STREETS. Cops Chase War Surplus Contraband	Traffic–"The Fallen Idol"
FAMILY BURNT TO DEATH. Cops Say House Fire Deaths Are Suspicious	Homicide–"The Red Lipstick Murder"
MISSING MORPHINE. Cops Say: Goons Fighting Dope War	Homicide–"The White Shoe Slaying"
MICKEY COHEN. Heir Apparent To Bugsy Siegel	Vice–"The Black Caesar"
ALIENIST FONTAINE. Working Selflessly To Help The Infirm	Vice–"The Set Up"
LAPD VICE SCANDAL. Could Go All The Way To The Top.	Vice–"Manifest Destiny"
HOUSING DEVELOPMENT BURNS. Ex Servicemen Irate As GI Houses Razed	Arson–"A Walk in Elysian Fields"
SUBURBAN REDEVELOPMENT. Fund Promises 10,000 New Homes	Arson–"A Polite Invitation"
CRUSADE AGAINST CORRUPTION. Petersen Pledges To Clean Up LAPD	Arson–"A Different Kind of War"
"THE FACE OF PROGRESS" Says Mayor Of Developer Leland Monroe	Arson–"A Different Kind of War"

地标（全 30 个）

当你徒步或者驾车路过某个包含地标性建筑物的区域时，画面中会提示你按住 B 来收集。大致位置可以参照地图中的**橙黄色**标识。

序号	地标名
1	GRAUMAN'S THEATER
2	HOTEL ROOSEVELT
3	MAX FACTOR BUILDING
4	MUSSO & FRANK
5	CROSSROADS TO THE WORLD
6	BROWN DERBY
7	BULLOCKS WILSHIRE
8	LA COUNTY ART MUSEUM
9	WESTLAKE TAR PITS
10	PARK PLAZA

序号	地标名
11	MACARTHUR PARK (WESTLAKE PARK)
12	THE GOOD SAMARITAN HOSPITAL
13	THE MAYFAIR HOTEL
14	INTOLERANCE SET
15	CHRIST CROWN OF THORNS
16	CHINATOWN
17	EL PUEBLO DE LOS ANGELES
18	UNION STATION
19	CIVIC SQUARE (HALL OF RECORDS)
20	ANGEL'S FLIGHT
21	BRADBURY BUILDING
22	LA PUBLIC LIBRARY
23	PERSHING SQUARE
24	RKO THEATRE
25	LOS ANGELES EXAMINER
26	MAIN ST TERMINAL
27	LA COLD STORAGE CO.
28	4TH STREET VIADUCT
29	6TH STREET VIADUCT
30	NATIONAL BISCUIT COMPANY

其他剧情解惑

L.A. NOIRE

人物介绍

Cole Phelps

曾经参与二战并因战功获得过银星勋章的英雄人物，二战结束后光荣退伍，在洛杉矶警署就职，后因为侦破案件有功晋升为侦探。Phelps凭借自己敏锐的观察力和社会责任感，侦破了多起疑难案件，受到上司和民众的好评。Phelps富有正义感，胆大心细，不畏强权，虽然在警探生涯中经历了一些波折，但是我们仍然可以认为他是美国警察的楷模。

Jack Kelso

Phelps 在二战时的战友，为人正直、勇敢，不过因为某些原因，Kelso 与 Phelps 之间有着很深的误解。Kelso 回国后任职于“California Fire & Life”保险公司，是该公司的一名调查员。Kelso 在游戏后期会扮演极其重要的角色，如果没有他的缜密调查，那么 Phelps 也很难揭露事实的真相，虽然一开始他不愿意配合 Phelps，但是在大义面前也能放下私人恩怨，最后理解了 Phelps 的他终于放下心结，和 Phelps 并肩作战。

Elsa Lichtmann

蓝室歌舞厅（“The Blue Room”）的歌手，德国人，德国国内政治局面发生变化后，她与好友 Lou Buchwalter 来到了美国，两人在埃利斯岛待了四年。Elsa 在“The Blue Room”工作后受到许多人的追捧，Phelps 就经常到“The Blue Room”听她唱歌。在二战结束后的美国，德国人遭到了很多人的白眼，Phelps 也因为和她接触过多而被扣上了“勾搭德国女人”的帽子。在那种环境中，Elsa 已经学会了不相信任何人，但是她也明白，Kelso 和 Phelps 是她为数不多可以信任的人。

剧情补完

（注：二战时发生的故事被穿插在了游戏的主线流程中，虽然这些故事是单个的片段，但它们发生的先后顺序并没有被打乱。）

Phelps、Kelso、Courtney 三人是一起前往的冲绳，战前接受训练的时候 Phelps 习惯遵从命令，混得很不错，但 Kelso 因为太有个性，总是受到上司的刁难。正式进入战争后，Phelps 和 Kelso 并不在同一支部队作战，但都领导着不同规模的小队，Phelps 的军衔比 Kelso 要高。而 Courtney 是医疗兵，他曾经顶着敌人的枪林弹雨冲上交火线，就为了杀死一名身负重伤的己方士兵，并称之为替人解脱。在一场战斗中，Phelps 的部队冲在前面，遭到日军机枪的猛烈袭击，Phelps 想要撤退，但另一名战友觉得应该撑下去，争执之时一个手榴弹扔过来，最后一位战友在 Phelps 的面前被炸得四分五裂，受到惊吓的 Phelps 躺在壕沟里一动不动。战斗结束后 Kelso 的部队赶到前方，发现了 Phelps 的部队其他成员全军覆没，而 Phelps 自己几乎都没有受伤，Kelso 顿时觉得很看不起 Phelps，这时刚好一位长官走过来，询问 Phelps 有关部队的情况，Phelps 说只有自己活下来，上校突然变得非常高兴，他将 Phelps 称作是英雄，并确定颁给他象征战斗英雄的银星勋章，军衔也得到提升。

军衔高人一等的 Phelps 在下令方面显得有些独断，不允许别人有所质疑，Kelso 曾与其发生过争执，Kelso 手下的士兵都替自己的长官打抱不平，他们甚至表态只要 Kelso 一声令下，他们就愿意解决掉 Phelps，但 Kelso 并不允许自己的手下这么做。Ira 原本是跟着 Kelso 的，但在一次任务中，Phelps 的队伍准备对日军占领的山洞进行清扫，不过他手下的火焰喷射手都牺牲了，于是就派人紧急把 Jack 队伍中的 Ira 给要了过去。Phelps 的指令分配好后，Ira 打头阵冲到洞口，二话没说就放火烧，Phelps 的主力军则因为被狙击手偷袭耽误了一下，之后就发生了主线剧情里所提到的惨剧，这里面全是平民。Ira 十分后悔，近乎疯狂地想找 Phelps 算账，被其他人拦了下来，Kelso 的部队此时也赶到，之后 Phelps 只能下令让士兵们把这些挣扎的平民都打死，让他们少受痛苦，Courtney 虽然照做了，但最后还是给了 Phelps 一枪，但没打到要害。Kelso 抢过 Courtney 手中的枪，让人把 Phelps 给拖到诊疗室，并对所有人说这件事情不许对外说起。

大家坐上了回国的船，他们看到了负伤后回国的战斗英雄 Phelps 被升职的报纸新闻，于是大家又开始议论，并商议着各自的前途与打算。这时 Courtney 突然打断说大家此时就坐在两吨剩余的军用吗啡上，如果将这些东西偷出去卖掉能赚一大笔，众人听到 Courtney 说出的数字后都动心了，但 Jack 坚决反对，他劝所有人打消这个念头，只有这样才能安稳地过生活，不过没人响应。最后 Jack 只能表态，不管怎样，自己坚决不参与。

报纸新闻背后的真相

注：新闻真相的撰写顺序在大体上与找到报纸的先后顺序保持一致，不过介于其针对的角色不同，对个别片段的顺序有一些小的调整。

Courtney 回国后进入医学院学习，他崇拜受人敬仰的 Harlan 教授，凭借一次听 Harlan 讲课的机会，他请求教授帮忙治疗因为火烧平民事件而留下心理创伤的 Ira，Harlan 答应尝试一下，但不保证一定能治好他的病。Ira 与 Harlan 见面后说自己老是看到幻觉，Harlan 也慢慢开始了对 Ira 的治疗，不过治疗并没有看到什么成效，Courtney 对此感到着急，他希望 Ira 能快点好起来。Ira 按照 Harlan 所谓“多放火才可以勇敢地面对过去”的说法烧掉了许多房子，但房子并不像 Harlan 说的那样是空的。面对 Ira 的质问，Harlan 还在狡辩，但 Ira 似乎怎么也听不进去，他觉得自己再也得不到安宁了。

Mickey 找上 Courtney 要求参与，前者想在毒品里加些东西再出售，这样会获得更多钱，但 Courtney 明白这样会导致更多人死亡，因此拒绝了 Mickey 的合作请求与金钱，生气的后者决定找人干掉 Courtney。这件事情之后，Courtney 很清楚自己遇到了麻烦，于是就想找 Jack 帮忙，其实 Jack 早就知道只要他们真的偷了毒品，就会有这么一天，自己虽然很不情愿，但为了战友的情谊还是答应帮忙。两人设了个埋伏，把 Mickey 给约了出来，Courtney 顺便还说了许多关于 Jack 在冲绳的杰出战绩，例如空手干掉六个持刀的日本兵。考虑到自己暂时处于劣势，而且也不清楚对手究竟有多大胆，Mickey 决定不再找 Courtney 的麻烦。

偷窃的军用吗啡造成吸食者死亡，事情的发展与 Courtney 当初所想完全不同，后悔的他将自己和战友偷吗啡的事情告诉了 Harlan，后者安慰 Courtney 说自己有办法把剩下的毒品处理好，并且还给 Courtney 指了一条新的生存之道，来加入房产开发。本来觉得自己走投无路了，现在 Harlan 教授居然想出了这么好的办法，Courtney 对 Harlan 更加崇拜了。

Worrell 警长、市长等一些人聚集在一起，商讨该怎么应对被 Phelps 调查到的这些事情，就在众人觉得已经无法掩盖时，Roy 出现了，他让各位长官不必担心，因为他有 Phelps 的致命把柄，也就是 Phelps 与 Elsa 的亲密照片，他会负责把这件事情办好，让所有人先一步知道他是个不可信任的人，然后民众的注意力都会集中在声讨 Phelps 身上，警局也能找借口处理掉他，众长官也能顺势摆脱麻烦了。闻此喜讯的 Worrell 警长对 Roy 赞不绝口，承诺要给他很好的回报。

过了一段时间后，Ira 终于恢复平静给 Harlan 教授打了电话，Ira 说自己想通了火焰只是开始，火焰过后的一切才是美丽又圣洁的，他自顾自的说着自己的想法，而电话另一头的 Harlan 却是一个字也说不上来。过了一段时间，Monroe 给 Harlan 来电话了，说失去控制的 Ira 烧了不少他们的房子，要 Harlan 赶紧想办法把 Ira 解决掉，他自己则想办法对付 Jack。

Courtney 质问 Harlan 的名字为什么会出现在那个出问题公司的主要人员名单上，Harlan 则是不紧不慢地回答与搪塞，Courtney 感到非常伤心，他已经不知道自己应该相信谁。不久之后，Courtney 最终还是被干掉了，Phelps 与 Biggs 到达现场时，只有一名普通警员在场，这时 Roy 赶到说肯定是吸毒过量并想要接手这个案子，情急之下 Phelps 掏出枪来对着 Roy，并告诉在场的普通警员，在验尸官来到这里之前，不可以让 Roy 接近 Courtney。

全DLC案件五星评价指南

L.A. NOIRE

DLC 案件 1

A SLIP OF THE TONGUE

关键证物数量：18	
1	Stolen vehicle（自动获得）
2	Receipt（追上犯罪嫌疑人之后）
3	Harrison's ownership papers（审问Harrison）
4	Archer's ownership papers（Coombs给予）
5	Bill of sale（同上）
6	Check（询问Coombs）
7	Fake Adress（来到146 North Frement Avenue）
8	Belasco's ownership papers（Belasco给予）
9	Stolen auto courier（审讯Belasco）
10	Pink Slips（同事给予）
11	Note from Ray Pinker（同事给予）
12	Known association of Archer（审讯Archer）
13	Betting slips（犯罪现场的桌子上）
14	Delivery note（同上）
15	Box of pink slips（同上）
16	Gambling debts（审讯犯罪嫌疑人）
提问数量：18	

注：这份流程是最简单的流程，虽然最后获得的证物数量显示为17/18，但是不影响五星评价的获得。

目标 1 勘察犯罪现场

先驾车来到犯罪现场，没想到刚到犯罪现场，就有个心虚的家伙直接驾车逃走了，没说的，追！

对方车速不快，也基本上不做大幅度的转弯，很好追上，追上犯罪嫌疑人之后，经过一番问话，我们从犯罪嫌疑人身上拿到了一张收据，从上到下看看这个收据，我们得知了新的目击证人和关键证据2：Receipt，之后正是对他展开询问。

我们一共有三个问题可以问：

第一个问题是关于被报告失窃的车的问题，他倒是很爽快地说了实话，相信他。

第二个问题是关于他为什么要跑，他激烈的反应证明他没说实话，需要怀疑。

第三个问题问的是他买这辆车的细节，他没有说谎，相信他。

对话中可以得到关键证物3：Harrison's ownership papers，我们有了下个目标：Coombs Automotive Co.

目标 2 调查 Coombs Automotive Co. 并询问其负责人 Richard Coombs

来到目标地点，跟着热情招呼你的 Coombs 来到他的办公室开始调查。

逐一调查他摆在桌子上的两件证物，它们是关键证物4：Archer's ownership papers 和关键证物5：Bill of sale

然后开始询问，我们当前一共有三个问题可以问，之后追加两个问题：

第一个问题是问的他购入车辆

的细节，他说了实话，相信他。

第二个问题是关于犯罪嫌疑人的细节，他也没有说谎，继续相信他。

第三个问题问到了关于桌子上那张粉红色纸条的印刷厂的问题，他依旧知无不言，相信他。

第四个问题是问到了他是怎么进行支票付款的，他开始有点动摇，怀疑他是明智的选择。

第五个问题问的是关于可疑的汽车交易，他嘴角的假笑证明他的动摇更加明显，还是要怀疑他。

审讯中可以得到关键证物6：Check

出门不多远就可以看见一个报警电话，往总局打个电话得知总局目前抓到了一个嫌疑犯，同时还得知了下一个关键人物的住址。先调查下我们找到的地址再回总局看看嫌疑犯吧。

驾车来到 146 North Frement Avenue，找到关键证物7：Fake Adress

目标 3 审讯嫌疑人 James Belasco

回到中央警署（Central Police Station），在2号审讯室找到我们骂骂咧咧的犯人 Belasco，刚坐下他就拿出了关键证物8：Belasco's ownership papers，之后开始正式审讯他。

我们一共有四个问题可以问，一开始只有两个，后来会追加两个：

第一个问题是关于被偷窃的汽车，他怎么可能毫不知情？怀疑他的话。

第二个问题关于他和 Archer 的关系，他在说谎，用关键证物4：Archer's ownership papers 可以揭穿他。

第三个问题问到了偷车贼们，他

的话不尽不实，值得怀疑。

第四个问题是关于偷到的汽车藏在哪里，他还是顾左右而言他，继续怀疑他。

审讯中获得关键证物9：Stolen auto courier。

审讯结束后来到外面，同事给我们拿来了关键证物10：Pink Slips 和关键证物11：Note from Ray Pinker

目标 4 来到联邦警署并审讯嫌疑人 Archer

出警局接到报告，你有45秒时间来到目标地点。

来到目标地点就可以对嫌疑人 Archer 进行审讯。

我们一共有三个问题可以问她：

第一个问题关于被盗的汽车，她的话很值得怀疑。

第二个问题关于她和 Belasco 的联系，她开始说谎，不过我们有关键证物8：Belasco's ownership papers 可以揭穿她的谎言。

第三个问题关于被盗的汽车，她的表现还是迫使我们怀疑她。

在审讯中我们可以得到关键证物12：Known association of Archer。

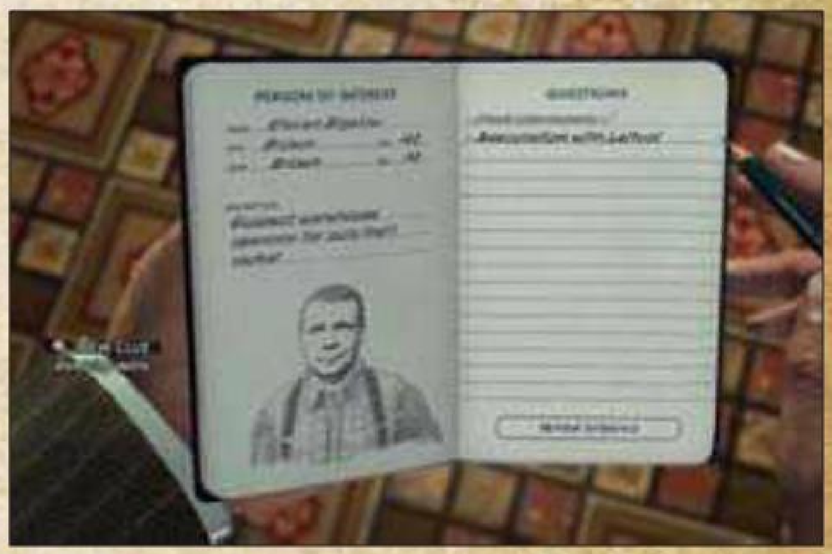
目标 5 搜查 58 Industrial Street

驾车来到目的地，刚进大门就和一伙暴徒展开了枪战，清理掉上下两层的敌人后在二层尽头处的房间中发现犯罪嫌疑人。

先搜查他的办公室，在进门不远处的黄色桌子上可以找到关键

证物13：Betting slips 和关键证物14：Delivery note。在犯罪嫌疑人身后的桌子上可以找到关键证物15：Box of pink slips

拿到所有的关键证物以后就可以开始对犯罪嫌疑人进行审讯，我



们总共可以问他两个问题：

第一个问题是关于那种粉色纸条的供应，他没说实话，要对他进行怀疑。

第二个问题是关于他和 Letivol 的联系，他说了谎，不过别忘了，我们有关键证物10：Note from Ray Pinker 可以揭穿他，让他无所遁形。

询问中可以得到关键证物16：Gambling debts，接下来前往下一个目的地印刷厂。

目标 6 调查Marquee Printing Company并审讯Leitvol

驾车来到Marquee Printing Company，找到这里的负责人，我们要问他四个问题：

第一个问题是关于他的供货问题，这里他说了谎，我们可以用关键证物 13：Betting slips 来揭穿他。

之后本案正式结束。

A SLIP OF THE TONGUE相关成就		
成就名称	点数	成就拿法
The Printer's Devil	20点	完成该案件
Racing For Pinks	20点	找到所有案件中出现的粉色纸条，收集齐所有的关键证物的话会自然获得这个成就
Femme Imbécile	20点	审问Jean Archer时所有问话选择正确，请参考攻略中的答案
Chop Shop	20点	枪战环节中利用射爆引擎的方法击毙一名敌人，进门之后先打死对面办公室里的敌人，然后再射死进门右手边远处办公室里的敌人，然后等同伴开始射击之后有一定几率会把敌人逼到一个红色引擎旁边，开枪打那个红色引擎上的扣锁即可。
Nowhere In A Hurry	20点	在案件一开始的追车环节中，在警方出动拦住嫌疑人之前抢先一步追上嫌疑人，嫌疑人车速不快，路线也不算诡异，很好追的。
成就数量：5个 总成就点数：100点		

DLC 案件 2

THE NAKED CITY

关键证物数量：16	
1	Morphine（自动获得）
2	Possible suiside（犯罪现场勘察）
3	Modleling Job（同上）
4	Black sapphire（同上）
5	Two suspects（同上）
6	Sleeping Pills（同上）
7	Men's smoking jacket（同上）
8	Benzedrine prescription（同上）
9	Morphine syrette（死者公寓一楼垃圾箱）
10	Pearl Ring（服装店）
11	Murder（验尸）
12	Faberge Cigarette case（跟踪完毕）
13	Train ticket（同上）
14	Contraband List（警局门口）
15	Vacheron Constantin watch（Arnett公寓）
提问数量：14	

注：找到以上15个即可拿到全部关键证据。

目标 1 调查犯罪现场

进入目标地点上到二层，来到最里面的犯罪现场，拿到关键证物2：Possible suiside，然后我们开始勘察犯罪现场。

首先来到那台放着唱片的播音机旁边，拿起柜子上的三张照片看看找到关键证物3：Modleling Job。

之后来到房间里走廊上的浴室，这里是死亡现场，先调查一下尸体，看看尸体的手，上面有个黑色的戒指，这东西是关键证物4：Black sapphire

看一下死者的另一条胳膊上的伤痕和颈侧的伤痕，可以拿到关键证物5：Two suspects

之后从浴室出门来到旁边的卧室，在床头柜上可以找到一个美人烟灰缸，打开之后可以找到关键证

物6：Sleeping Pills。

门口屏风上搭着的黑色衣服是关键证物7：Men's smoking jacket。

回到刚才那个装满安眠药的美人烟灰缸那里，打开之后再按A可以找到关键证物8：Benzedrine prescription。

然后我们可以去询问那位坐在大厅里的女仆，我们一共有三个问题问她：

第一问关于她主人的精神状态，看得出来这是个忠心的女仆，她说了谎，关键证物6：Sleeping Pills揭穿了她。

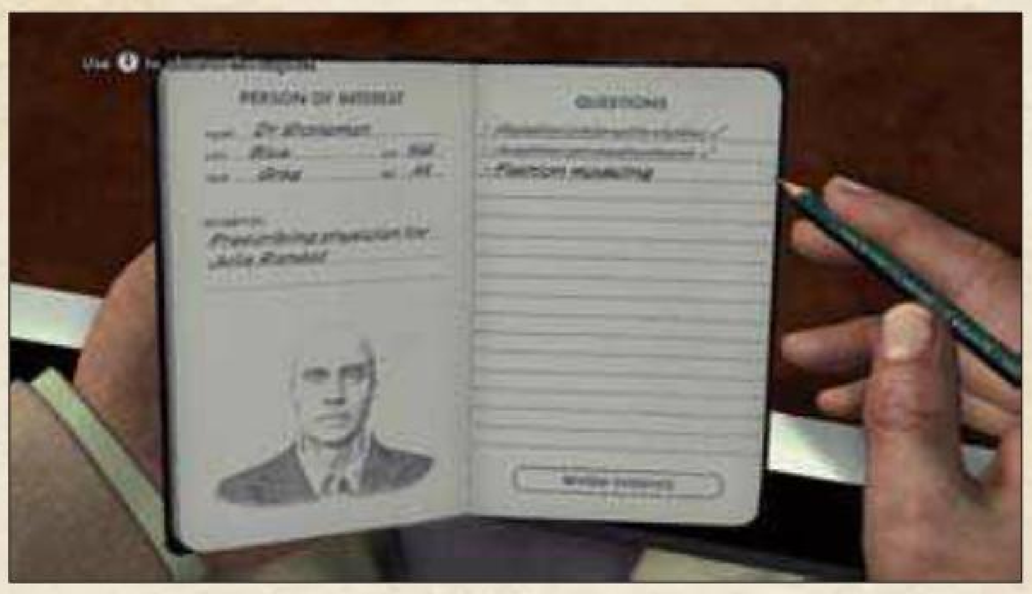
第二问关于她主人的私生活，还是在说谎，我们有关键证物7：Men's smoking jacket 能揭穿她。

第三问问到了女仆和被害人的关系，这次她没有完全说谎，不过仍然值得怀疑。

在审问过程中我们得到了关键证物8：Housekeeper's statement，出公寓大门，门边的垃圾桶里找到了关键证物9：Morphine syrette，不过我们要看看这个东西正面的红色标志才能添加关键证物。

目标 2 调查 Stoneman 诊所并提审 Stoneman 医生

来到诊所上五层找到505室，这里找到Stoneman医生进行问话，我们一共有三个问题可以问他：



第一个问题是关于他与死者的关系，他明显在说谎，我们用关键证物8：Benzedrine prescription来揭穿他。

第二个问题是关于药品的问题，他的话比较值得怀疑。

第三个问题关于死者的模特身份，仍旧需要怀疑他所说的。

询问结束后我们获得了一个地址：D'Assine

目标 3 调查 D'Assine 服装店

来到这家商店，我们可以开始质询这里的店主了，问题只有一个，而且她说了实话，相信她就行。谈话后拿到关键证物10：Pearl Ring

之后店主会叫来死者生前好友接受质询，我们有两个问题问她，这位诚实的姑娘说的全都是真的，相信她。

询问结束后出门利用报警电话给警局打个电话即可得知下一步的目的地。

目标 4 为新的死者验尸

驾车来到Hollywood Receiving Hospital，来到验尸房和法医对话可以拿到关键证物11：Murder，验尸完毕后在法医的桌子上找到一个口琴，拿起来看看。

目标 5 回警局审讯犯罪嫌疑人 Henry Arnett

来到旁边的警局，在 2 号审讯室中审问嫌疑人。我们一共有三个问题可以问：

第一个问题是他跟死者的关系，他怎么可能不知道呢？怀疑他的话。

第二问是关于 Henderson 先生的事情，他说谎了，用关键证物 8：Housekeeper's statement 揭穿他吧。

第三问是关于他是否认识 Leblanc 的，他明显知道得更多，怀疑他没商量。

问询结束后收获不大，而且根据规定，Arnett 获得了保释，不得已，我们只能跟踪他了。

目标 6 跟踪 Arnett

一开始的部分是车辆跟踪，后面还有徒步跟踪的部分，街边的座椅橱窗和棕榈树都能当做掩体，跟踪到了地方之后拿到关键证物 12：Faberge Cigarette case 和关键证物 13：Train ticket，之后可以去大街上找个电话亭打电话，然后就能驾车去下一个地方了。

目标 7 制服歹徒

来到 Hollywood Ninth Beat，到这里就发现犯罪分子想逃跑，一路追着他们来到一个工地，再将他们全部收拾掉就能结束任务。之后就可以回警局了。

目标 8 调查 Evestrom 公寓

回到警局讨论完案情，可以看到一张赃物名单，点击一下名单的正数第二和第三行，退出之后可以获得关键证物 14：Contraband List，出门之后驾车前往 Evestrom 公寓。

我们要问重要证人 Evestrom 太太两个问题：

第一个问题是关于被盗物品名单的，她在说谎，我们要用关键证物 12：Faberge Cigarette case 来揭穿她。

第二个问题是关于案件细节的，她说了真话，相信她。

之后我们得到了提示，搜查 Arnett 的公寓。

目标 9 搜查 Arnett 公寓

来到他的公寓，和前台对话后从一旁的电梯上去，没想到 Arnett 看见我们就跑了，追！追上之后自动带回来，不过先不急着审，先搜查一下他的房间。

先检查一下他们俩旁边的那个手提箱，捡起中间那块手边，看看表面，这是关键证据 15：Vacheron Constantin watch。

之后可以开始问话，一共三个问题：

第一问问到了戒指，他在说谎，可以用关键证物 12：Faberge Cigarette case 来揭穿他。

第二问是关于谋杀动机的，他依旧说谎，拿出关键证物 13：Train ticket 揭穿他的嘴脸。

第三问关于"Henderson 先生"的，他还是没有讲实话的打算，揭穿他的利器就是关键证物 14：Contraband List。

目标 10 定位并拘捕 Willy

来到 Stoneman 诊所，直接找医生对话。没想到医生……拿起桌子上的电话给总局打个电话就能确定 Willy 的位置。

驱车赶往 Willy 所在的地方，往北走两步，在路口左转，走到一半会发现一条小巷，发生剧情，我们追踪到了 Willy。

一路向上爬，在顶层击毙 Willy，结案。

THE NAKED CITY相关成就

成就名称	点数	成就拿法
Eight Million Stories	20点	完成案件THE NAKED CITY
A Good–Looking Corpse	20点	找到死者公寓里的所有关键证物，不要忘了临走之前在公寓一楼翻翻垃圾桶
Fakeloo	20点	跟踪Arnett的过程中不被发现
Chauffeur Service	20点	驾车护送Heather去Arnett公寓的时候不损伤车辆。这个成就难度比较高，首先是要自己开车，其次是这条道路非常长，稍微疏忽就可能犯错，建议大家严格遵守交通规则，减速慢行，遇到拐弯的时候最好停车看一下周围的情况。
Give My Regards	20点	最后追捕医生的过程中，他会在最高处的楼顶爬上一个高塔，高塔上面挂着霓虹字，在每个字母上开几枪把它们打下来即可。
成就数量：5个 总成就点数：100点		

DLC 案件 3

NICHOLSON ELECTROPLATING

关键证物数量：16	
1	Laundry tag（犯罪现场勘察）
2	Spy Camera（同上）
3	undeciphered message（同上）
4	Espionage（同上）
5	Airplane part（同上）
6	Ring（死者尸体）
7	Wristwatch（同上）
8	Tie pin（死者卧室）
9	Microfilm（死者卧室）
10	Photograph（飞机制造厂）
11	Linsees Oil（同上）
12	Navigation note（飞机导航室）
13	Bahamas（同上）
14	Aluminum polishing patent（调查微缩胶卷）
提问数量：6	

注：找到这14个就算找齐所有关键证物。

目标 1 调查犯罪现场

刚来到犯罪现场，两个可以人物直接跑路，没什么说的，直接追上并击毙他们吧。

之后可以正式开始勘察犯罪现场，不过在这之前要先跟领导打个招呼。

勘察正式开始之后，在爆炸现场附近的一条小路上可以看到一名警员在勘察地上的门板，过去调查

一下，看看门板上衣服碎片挂着的标签可以找到关键证物 1：Laundry tag。

来到小路的尽头，在尽头地上的柜子里检查所有的物品（一定要检查所有的物品）可以发现关键证物 2：Spy Camera 和关键证物 3：undeciphered message 以及关键证物 4：Espionage，然后要玩一个解码的小游戏，先让外环转到 H，接着让内环转到 K，然后保持内环不动，外环依次转到 K–S–B–O–J–L–K–Q–X–S–B 这几个字母，关键证物 3 升级为 Deciphered message。

之后从这条小巷的一个岔路走进去，有一个警员会招呼你，过去之后把上层和下层的各一半字母拼接起来可以得到关键证物 5：Airplane part。

之后走出案发现场，中途会遇到这里的管事的，我们要问他一些问题：

第一问问的是关于爆炸案细节的，他明显不想担责任，怀疑他的话才是正确的选择。

第二问关于那只箱子里提到的那个日本人的所在地，战后的美国不是所有人都想让别人知道自己跟日本人有来往的，所以他说谎了，用关键证物 2：Spy Camera 揭穿他。

第三问关于 Mclellan 的事情，他没说实话，值得怀疑。

问完话驾车出去随便找个警用电话问到下一步应该去的地方。

目标 2　调查 Superior Laundary Services

进店说明来意，店主拿出客户登记单让我们自己找，倒数第五行就是我们的目标。临走之前记得用店门口的电话打个电话回总局。

目标 3　调查 Deciphered Address

来到目标地点，上楼右手第一间房门大开的房间就是我们要调查的屋子。

进门打开门口的冰柜，从里面掉出一具尸体，调查这个尸体的右手的戒指，可以得到关键证物 6：Ring，另一个腕子上则挂着关键证物 7：Wristwatch。

火炉前的地板上可以发现关键证物 8：Tie pin。进入里屋可以在衣柜上获得关键证物 9：Microfilm。调查结束后来到大厅里打个电话。关键证物 5：Airplane part 升级为 Prop Spinner

目标 4　调查 Hughes Aircraft 及其负责人 Mapes

驾车来到 Hughes Aircraft，跟随 Mapes 来到他的办公室，我们有三个问题要问：

第一个问题是关于爆炸案的，他的态度比较暧昧，值得怀疑。

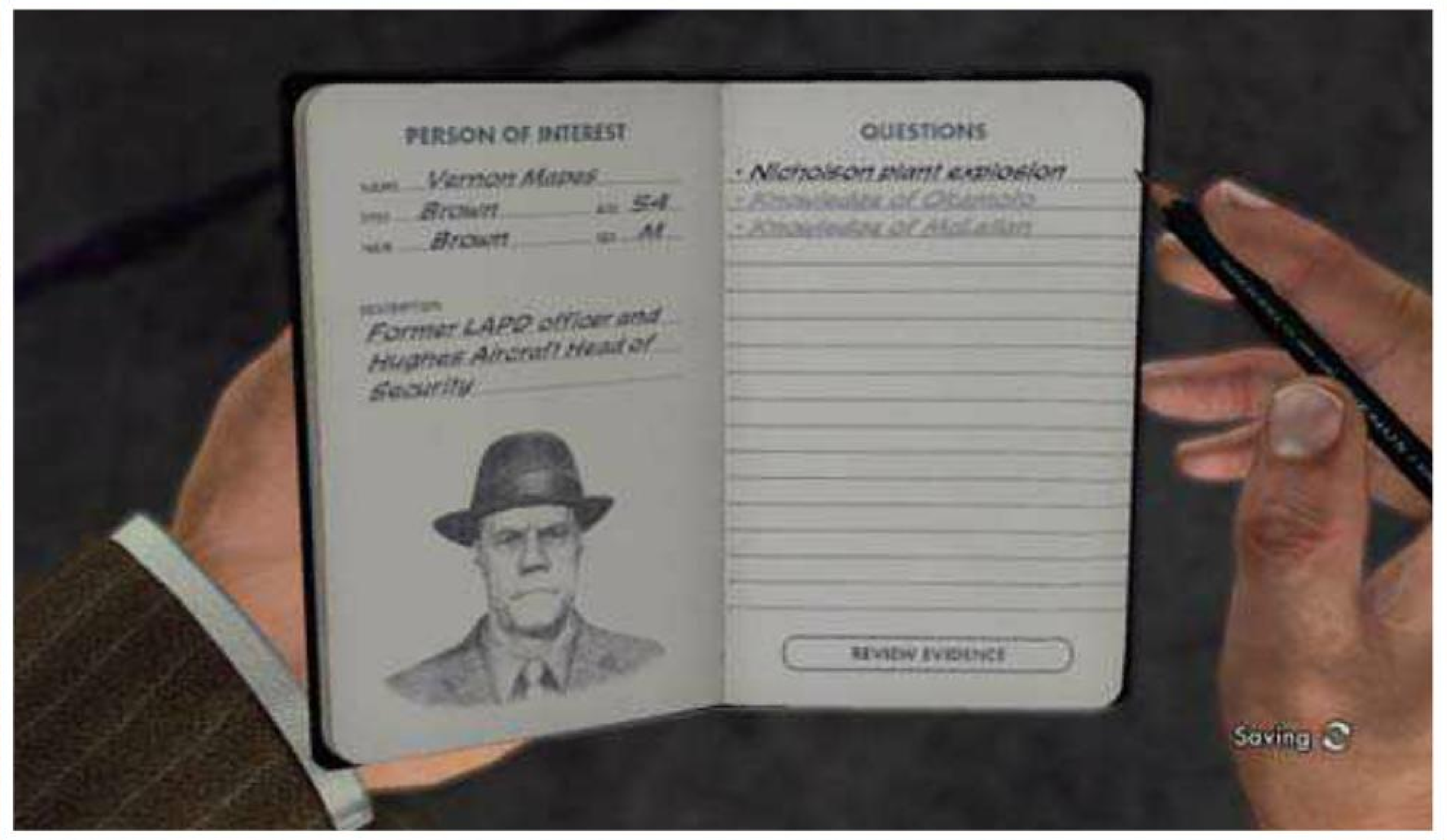
第二问关于那个日本人的，他还是没吐露实情，我们也只有继续继续怀疑了。

第三问是关于 Mclellan 的，他在说谎，用关键证物关键证物 5：Prop Spinner 来揭穿他。

问话完成之后调查一下他的工厂，从旁边的梯子上二楼，在二楼的房间中可以找到一个少女的照片，这就是关键证物 10：Photograph。

从二楼下来来到组装中的飞机头部，在这里的油桶上可以发现关键证物 11：Linsees Oil。之后来到另一边组装发动机的地方，和工人发生对话。

从刚才的飞机头部爬到飞机里面，上到飞机内部二层，在这里的蓝色板子上可以找到关键证物 12：Navigation note，找到这个关键证物后来到旁边的导航仪上，将上方的数字调到左边 2415 附近，右边 7600 附近就可以得到关键证物 13：Bahamas。



目标 5　回到 Wilshire 警局

返回警局后找一趟警局的前台，按 X 键和他对话后立即得到了下一步地点：Tech Service。

下楼之后来到 Tech Service，我们要开始通过放大镜观察照片，首先是第二张照片，一个男人在汽车旁边系领带的照片，把焦点集中在男人身上推左摇杆放大，可以看到这个男人带着戒指和腕表。

之后比较关键的照片是最后一张，一个女人挽着男人走向一个黑色大门的照片，将焦点推近，可以看见门上有“3941”的门牌号。

然后我们要做一个化学实验，把面前三个瓶子中各取一滴液体，然后……嘭!!

爆炸完成后需要检查一下我们拿到的微缩胶卷。还记得刚才调查照片的地方吗？在桌子的另一端可以找到一个显微镜，将镜头推近可以找到关键证物 14：Aluminum polishing patent

然后我们就可以出发去刚才从显微镜上看到的地址了。

目标 6　调查 House in photograph

来到这里之后直接调查床边的矮桌，上面有一张票和一个绿皮的本子，调查这两个东西。

调查完之后房子里被扔了一颗莫洛托夫酒燃烧弹，赶紧跟着 Biggs 跑出房间，出门后发现 Mapes 竟然在外面探头探脑，看见我们出来就上车跑了，追！

这场追车战难度非常高，敌人的行进路线十分诡异，经常从不是路的地方窜出去，其实这里跟紧了就行，到地方会自动发生剧情的，他中途会召唤一些手下驾车干扰，不过这些没脑子的家伙经常会自己撞在路边的车上，不必理会他们。

目标 7　攻进 Hughes Aircraft 并逮捕 Mapes

事情都进展到这个地步就没啥好说的了，杀进去抓人吧。击倒所有敌人后结案。

NICHOLSON ELECTROPLATING相关成就		
成就名称	**点数**	**成就拿法**
The Big Unfriendly	20点	完成案件NICHOLSON ELECTROPLATING
Bulletproof Windshield	20点	在案件最后阶段的枪战中，在攻进工厂之前会在工厂前的广场上和敌人战斗，这期间敌人会驾驶车辆前来增援，一共两辆，出现时机固定，我们需要在车停下来之前干掉司机，建议在战斗开始前从附近停靠的警车后拿一把汤姆森冲锋枪对着车的前玻璃狂扫。
Out Of The Frying Pan	20点	在案件侦破过程中会发生我们的主角被燃烧弹袭击的剧情，从房间里跑出来之后会进行一场追车战，我们需要在目标跑到相应地点前追车成功，这个难度比较高，建议大家在触发燃烧弹剧情前开一辆好车到那个屋子门前，这样我们就能开那辆好车进行追车，一旦和目标接触就立刻往死了撞他，争取直接撞翻。
The Nose Knows	20点	获得关键证物5，之后在目标3：调查调查Deciphered Address结束后打个电话。
Skeletons In The Icebox	20点	搜查那个日本人的家的时候（就是冰箱里藏尸体的那家），找到所有关键证物。
成就数量：5个 总成就点数：100点		

DLC 案件 4

REEFER MADNESS

关键证物数量：13	
1	Juan's Silver Coin（嫌犯尸体）
2	Masangkay（嫌犯屋内）
3	Soup cans（鸡窝密室中）
4	Tijuana dops shipment（同上）
5	Sergio silver dollar（Sergio手里）
6	shopkeeper's silver dollar（店老板手里）
7	Airto's silver dollar（店老板钱包里）
8	Ernesto's silver doller（嫌犯尸体）
9	Boxed Marijuana shipment（Roy身边的纸箱里）
10	Jorgr's silver dollar（死者衣兜）
11	Collected silver dollars（拼硬币小游戏结束后）
提问数量：9	

目标 1　调查 Lyman 酒吧

先来到 Mike Lyman 的酒吧，直接来到后门找那个抽着烟的家伙，和他谈话就能得到下一步的目标地点：Juan Garcia Cruz 的公寓。

目标 2　调查 Juan Garcia Cruz 的公寓

这位南美人显然不欢迎我们的到来，他和他的兄弟用子弹招呼我们，那么就只好干掉他们了。

注意这两位手上的芝加哥打字机足以在一秒钟以内要了我们的命，最好打一枪就赶紧缩回掩体，开枪的时候最好还是能一枪爆头，不怕麻烦的玩家可以从两边绕到后门进去杀掉这两个危险分子。

进入房间后先检查一下 Cruz 的尸体，在他的左胸衣兜里可以发现关键证物 1：Juan's Silver Coin。

尸体旁边的纸箱子上可以找到一个白色纸片，那个就是关键证物 2：Masangkay。

调查一下厨房门口的箱子可以得到一个可疑的地点，可以用旁边的电话确认一下具体地点。

来到他们的卧室，在纸箱上可以找到一份报纸，同时拿到一个关键场所的地址。

从房间的后门出去可以找到一个鸡窝，这一看就不是普通的鸡窝，进去看看吧。

首先调查下进门左手边架子上的那排罐子，第二排罐子中有一个可以打开一个秘密房间，而这个罐子…… “笑果”不错。

秘密房间正面的架子上也可以找到一些罐子，按 A 键用开罐器打开它，可以得到关键证物 3：Soup cans。

然后可以调查写字台上的蓝皮登记簿，点击一下那些标着 E.J. 的栏目就可以得到关键证物 4：Tijuana dops shipment。

全部调查完后就可以去拜访一下那个可疑的菜汤厂了。

目标 3　调查 Parnell's Soup Co.Factory

进去和前台打个招呼，之后跟着她来到老板 Parnell 的办公室。

打开他给我们的登记簿，右边那页倒数第五行是一个关键证人的名字。

之后可以开始问话，他一直在闪烁其词，总共只问了四个问题，除了追加的最后一个问题问到 Jorge Garcia 的时候他说了实话外，另外三个问题都需要我们进行怀疑。

跟着老板出门来到装配工厂，一直跟着他走来到一个不断抛硬币的人面前(需要 Parnell 也来到他面前，如果 Parnell 站在楼上不动了，过去直接按 X 键和他对话一下即可。)。调查一下桌子上的登记簿，在 20th Century Market 的那几个栏目上点一点，然后找 Parnell 征得同意，就可以开始对 Sergio 进行问话了。问话之前拿到了关键证物 5：Sergio silver dollar。

问题有两个：

第一问关于工厂封装罐头的事情，他没有完全说实话，必须怀疑一下。

第二问关于神秘的 20th Century Market，这里他甚至开始说谎，用他刚刚给我们的关键证物 5：Sergio silver dollar 揭穿他。

目标 4　调查 20th Century Market

驱车来到这个出现多次的市场。一进门，话没说两句，这里的老板扭头就跑，抓住他！

抓到这位落跑老板之后从他身上可以拿到关键证物 6：shopkeeper's silver dollar，而之后老板供出了一个钱包，从钱包的左边可以看见关键证物 7：Airto's silver dollar。

之后对店主展开问话，问题有三：

第一问是关于神秘的代号 E.J. 的，他上来就说谎，可以用刚拿到的关键证物 7：Airto's silver dollar 揭穿他。

第二问关于他和刚才我们去过的菜汤公司的联系，他的话值得怀疑。

第三问问到了最开始暴力袭警的 Cruz 兄弟，他倒是毫无隐瞒，相信他。

目标 5　突袭 Parnell's Soup Co.Factory

回到菜汤公司，叫来警力增援后赶快抄家伙杀进去！

消灭掉厂区里的所有敌人后正式开始搜查这里，先进入办公室搜查那具穿着红色格子衫的尸体吧。

从尸体的胸口衣兜里和左手上可以找到他的身份证和关键证物 8：Ernesto's silver doller。

出门，在你的好搭档 Roy 旁边的纸箱里可以找到关键证物 9：Boxed Marijuana shipment。

上二楼，上面可以找到一具尸体，在尸体的衣兜里可以找到关键证物 10：Jorgr's silver dollar。

之后调查桌子进行一个拼字小游戏，仔细观察可以发现硬币上有字，我们要把硬币上的字从左至右按照“Mas”–“ang”–“kay”–“Met”–“als”的顺序拼好，注意挪动硬币的时候只有对应方向有空隙的时候才能挪动。之后得到关键证物 11：Collected silver dollars

目标 6　清扫 Masangkay Metal Warehouse

从硬币上得到了地址，那就赶快赶过去吧。

过去之后没想到居然大门紧锁，不过紧挨着这个工厂可以找到一个停车场，这里有一堵矮墙可以跳过去跳到里面。

绕道工厂后面，进去杀掉所有能杀掉的人，结案。

REEFER MADNESS相关成就		
成就名称	点数	成就拿法
Every Herb Bearing Seed	20点	完成案件REEFER MADNESS
Forcible Rear Entry	20点	在案件一开始的枪战中，绕到后门进去杀掉枪手Juan
High Flyer	20点	在Juan的房间的卧室里可以看到一份报纸，这份报纸在攻略中交代了，是告诉你20th Century Market地址的报纸，拿起来看一下。
Soup In The Pot	20点	打开Juan的鸡窝里的所有的罐头
Spare A Dime	20点	完成拼字小游戏，获得关键证物11：Collected silver dollars
成就数量：5个 总成就点数：100点		

PORTAL 2™

阀门场的创意大作果然惊人，游戏中各种迷题设计之精妙让人佩服。游戏分为单人以及双人两种模式，单人模式比起双人模式来说要简单，建议先将单人模式拿下再挑战双打。攻略中无特别提示的成就属于剧情中必拿的。

几口2	Valve		主视角射击
X360	Portal 2		美版
	2011年4月19日	1-2人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上玩家

文 华尔兹 美编 NINA

基本操作

操作	功能
左遥杆	角色移动
右遥杆	视角移动
X	拾起/放下,按开关
A	跳跃

操作	功能
按住B	蹲下/防止弹性
LT	发射传送门A
RT	发射传送门B
RB	放大缩小视角

主线流程攻略

PORTAL 2

第一章 礼貌性拜访

序 第 2 道门按 X 键拾取箱子放到开关上即可。

TEST 1

下电梯后先开右边的机关，这样从另一边就会开启一个蓝色的传送门，从后边的黄色传送门通过即可取得箱子。拿到箱子后返回之前的房间，将箱子放下，开启左边的机关，这样即可再从后面的黄色门通往需要放箱子的按钮处，举起箱子放到按钮上即可。再次返回之前的房间，这次按中间的按钮便可通过后面的传送门来到下一房间。

TEST 2

在下一层我们终于在台子上拿到了传送门发射器，对着墙壁开一枪即可从蓝门内来到黄色门的另外一边，从这里上去即可。继续走，掉下来之后对着有门的地方旁边的墙壁开个传送门，这样从身后黄色的传送门即可来到门前。

TEST 3

下一层中我们需要对着右边落下的箱子下面开个洞，然后举着箱子通过传送门出来，再放到机关上即可。

TEST 4

下一个房间，我们需要先对着有箱子的地方下面开个传送门将箱子传送到另一边，然后跳下去拿到箱子，放到一个机关上。而台子上的箱子，我们需要先在箱子对面的墙上开枪来到上面，然后对着有箱子的对面开枪，这样扭头从后面出来即可拿到箱子。

TEST 5

出电梯进门后对着地下开一枪来到下一个解谜场景。首先开机关，然后对着右边远处箱子下落的地方开枪让箱子从黄色的传送门中掉出来。将箱子放在机关上后从旁边台阶上去。先开左边的机关，会发现有箱子下落的地方，对着那里开个传送门即可让箱子从另一侧飞过来，这时按右边的机关即可拦住箱子。取得箱子放在地上机关上即可来到下一层。

TEST 6

老规矩先开一个传送门才能来到上面。利用物理学的原理，我们需要对着有很深距离的地面开一个传送门，这样落下去之后即可有足够的惯性冲到对面的平台上，然后对着下面玻璃罩中的箱子开枪传送。拿着箱子继续向下跳，飞到另一边即可。记住向下跳的时候一定要对准，途中卡住的话就没有足够的惯性冲到对面了。

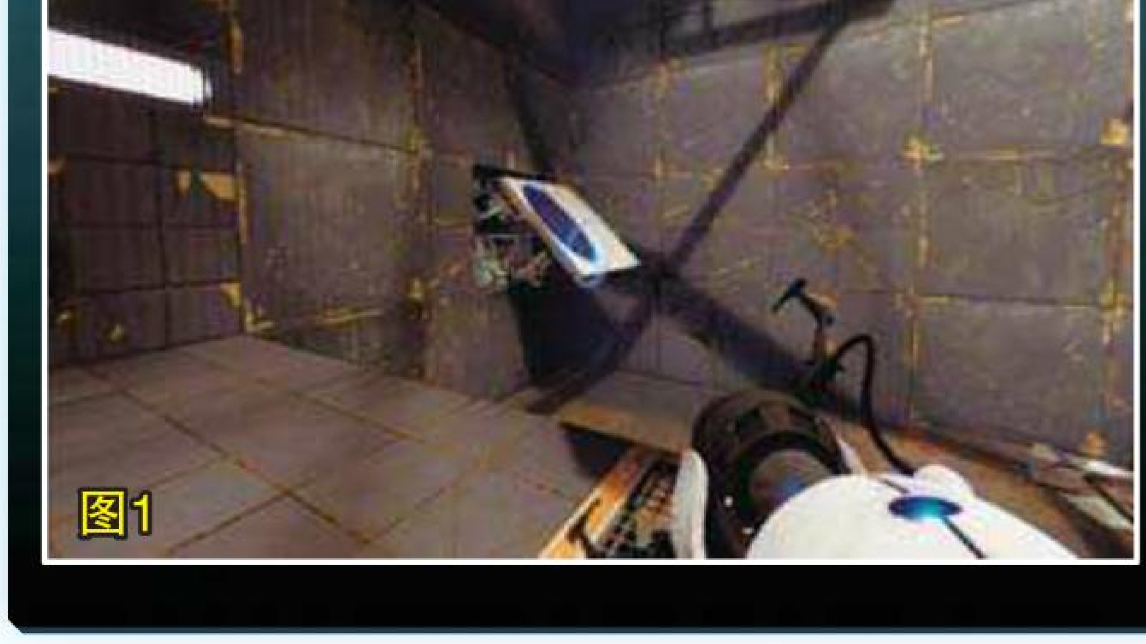


图1

下一个场景先对着左边倾斜的平台开一个传送门（图1），之后跳到黄色的传送门中直飞来到对面。这里可以拿到箱子，拿箱子前先向对面高处的墙面上开个传送门，这样再拿着箱子向下跳即可来到对面。在将箱子放在按钮上之后我们仍需要来一次“大跳跃”来到新开启的平台上。尽量将传送门开到又高又居中的位置上，建议如图所示位置（图2），这样才能保证跳到对面。

图2

TEST 8

来到下一层后先在远处开个传送门来到那边，听完小机器的废话之后即可按 X 将它捡起来，放到机关上，离远点即可开启新的门。之后举着它继续前进即可，其中有个有激光的地方按 B 蹲着通过即可。之后一路前行都是单一的路线或者剧情，之后取得传送门枪，这次可以开启两个传送门了，按 RT 时蓝色的传送门，按 LT 则是黄色的。对着图示处开一个蓝色的门，然后在旁边墙上开一个黄色的门即可（图 3）。之后的场景也是同样的道理。通过一侧开异色的门传送到另一侧即可。

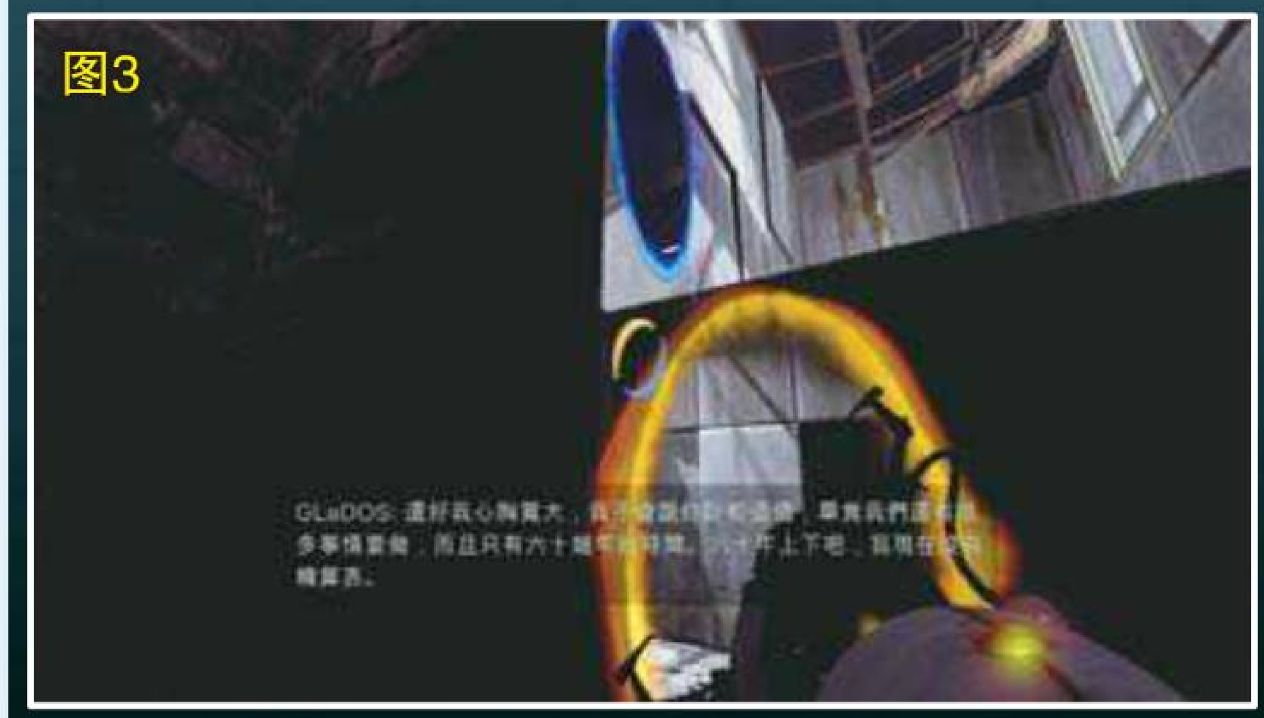


图3

第二章 临阵畏怯

TEST 1

一开始对着左侧的激光下面开枪，然后对着右边房顶开枪让激光直射在机关上即可。不过在射线照到机关前需要先站在对面的平台上，这样才能在机关开启的时候升上去。

TEST 2

跳过激光后先在左边有箱子的地方开个洞，然后身旁开个异色的洞穿越过去拿箱子。这个箱子其实是有折射功能的，举着这个箱子在激光旁边即可形成折射。这样在对面开个传送门，然后再在旁边开一个异色的传送门，将箱子放下折射后对准机关即可。记住箱子要放在下面可以开传送门的白色区域，这样才能站到平台上后再将箱子传送过来。对着自己地上白色的地方开一个黄色传送门，然后再对着箱子下面的白色地面开一个蓝色传送门即可将箱子传送过来。

TEST 3

图4

先在旁边开个蓝色的传送门，然后在上面开一个黄色的传送门，这样从蓝色的门通过即可来到上面平台上。举着箱子跳到中间的平台上，然后利用折射使激光照在边上的机关上。接着对着上面激光尽头开黄色传送门，在机关下面开蓝色传送门使激光照在机关上（图4）。

TEST 4

先在有箱子的对面开一个蓝色传送门，之后在旁边开一个黄色的传送过去，拿到箱子后返回。通过开启异色的传送门将激光照射到机关上后，会移动平台便会开启，之后等移动的平台到达之前放箱子的地方时传送过去，将箱子放在移动平台上会堵住激光，停止移动平台的运动。之后去箱子另一边将箱子拿起跳过激光，这样移动平台就可以继续移动到出口。

TEST 5

下一个场景中，一直弹起的箱子我们需要在算好时机利用弹跳机飞跃的过程中按 X 将箱子拿到即可。

TEST 6

下一个场景需要在跳跃过程中最后迅速向两个倾斜的白色平台发射一黄一蓝两种传送门，这样才有足够的惯性来到对面。之后开启按钮，在这边接住箱子。然后在需要箱子按住的按钮上面开黄色传送门，在旁边开一个蓝的，自己不要进去，按 B 将箱子丢下去压在机关上即可。

成就醒目

最终传送

这关到达终点后，按下按钮会出现一堆垃圾，按下前先制造入口将垃圾传送到需要压的按钮平台上，来到那边，拿到一个收音机一样的物品。之后回到入口处，向斜面白墙和远处的一个墙上开异色传送门，弹入传送门后即可被送到一个房间。举着收音机走到桌子附近即可。（图A）

丢箱子

来到按钮处后，在右边的斜面和需要压的按钮上方各开一个异色传送门，之后一直按按钮，直到将箱子落在按钮上即可。

飞天蛋塔

举起一个敌方机器人放在弹跳器上。在按下按钮出现的一堆垃圾中有一个机器人敌人炮台，将它放在水面上的弹跳器上即可。

图A

TEST 7

先用箱子堵住激光，这样升降机即可降下来，站在升降机上，之后对着箱子下面使用传送门，让箱子不再堵住激光从而令平台升起。利用 2 层右边倾斜的平台开一个黄色的传送门，再用蓝色的传送门将地上的箱子传送过来，这样举着箱子从 2 楼跳到下面蓝色的洞中，利用惯性从黄色的传送门飞到对面的平台上。将箱子压在开关上之后再向对面左边的倾斜平台开一个黄色传送门，之后再跳入蓝色的传送门即可飞到出口。

TEST 8

先将按钮按下降下箱子，然后举着箱子放在隔离门旁边的洞口下面，之后跳到箱子上，隔着洞口跳起向对面墙上发射一个传送门（图5），这样即可举着箱子通过传送门不经过隔离来到对面。将激光折射到机关上从传送门出去即可通过。

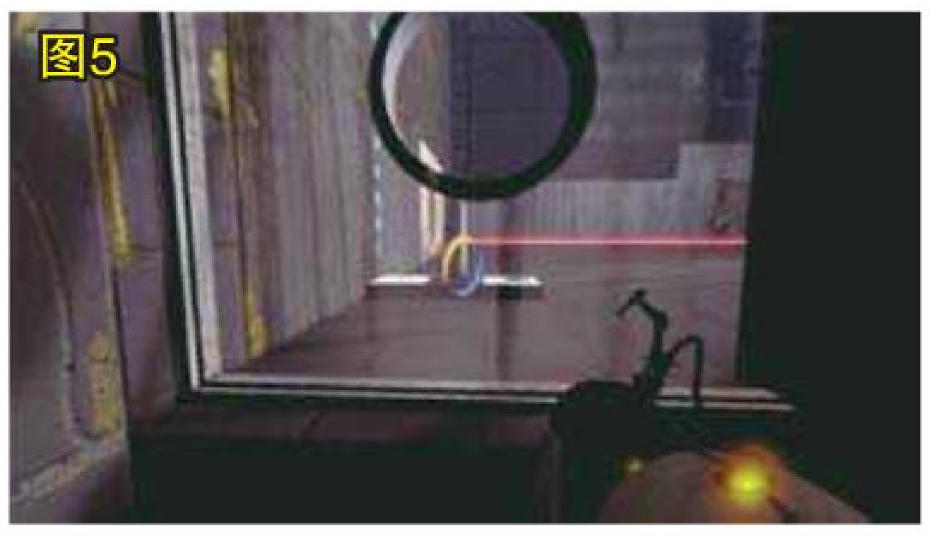


图5

成就醒目

质量不减定律

在来到出口穿过门后可以在墙上开传送门，之后回房间将箱子通过传送门带到出口即可。

第三章 重出江湖

TEST 9

一开始冲着天画板上前后各开两个异色传送门，其中弹起顶上直对着的颜色为黄色，另一边为蓝色，这样可以传送到另一边。然后在另一边跳过激光后，在最里面倾斜的平台上开一个蓝色的洞，再从弹跳的地方弹起来从黄色的传送门进去从蓝色的门出来，利用惯性可以冲到有开关的按钮处。按下开关之后冲着面对箱子的倾斜平台再开一个蓝色传送门，继续利用跳板从黄色传送门飞到有箱子的平台上取得箱子。将箱子放到折射的地方对准机关，之后向面对出口倾斜的平台开一个蓝色的传送门，再次利用跳板从黄色传送门飞到出口的平台上，最后对着挡着激光的墙前后各开一个异色传送门让激光照射机关即可。

TEST 10

先在有箱子的对面最高处开一个黄色的传送门（图6），之后再在有一定高度的平台下面开一个蓝色传送门，跳到蓝色的传送门中利用惯性跳到箱子处。取得箱子之后利用跳板来到平台上，用箱子将激光堵住。之后利用弹跳器弹到有按钮的平台上，按下按钮之后箱子弹过来，将这个可以折射的箱子与之前不能折射的箱子换一下，利用折射的箱子将激光照到对面的墙上，在墙上开一个蓝色的传送门将激光传送，之后对着上面机关对面开一个黄色传送门将激光传送过来对准机关。这样举着箱子利用弹跳器即可来到最后的出口处，将箱子压在机关上即可。

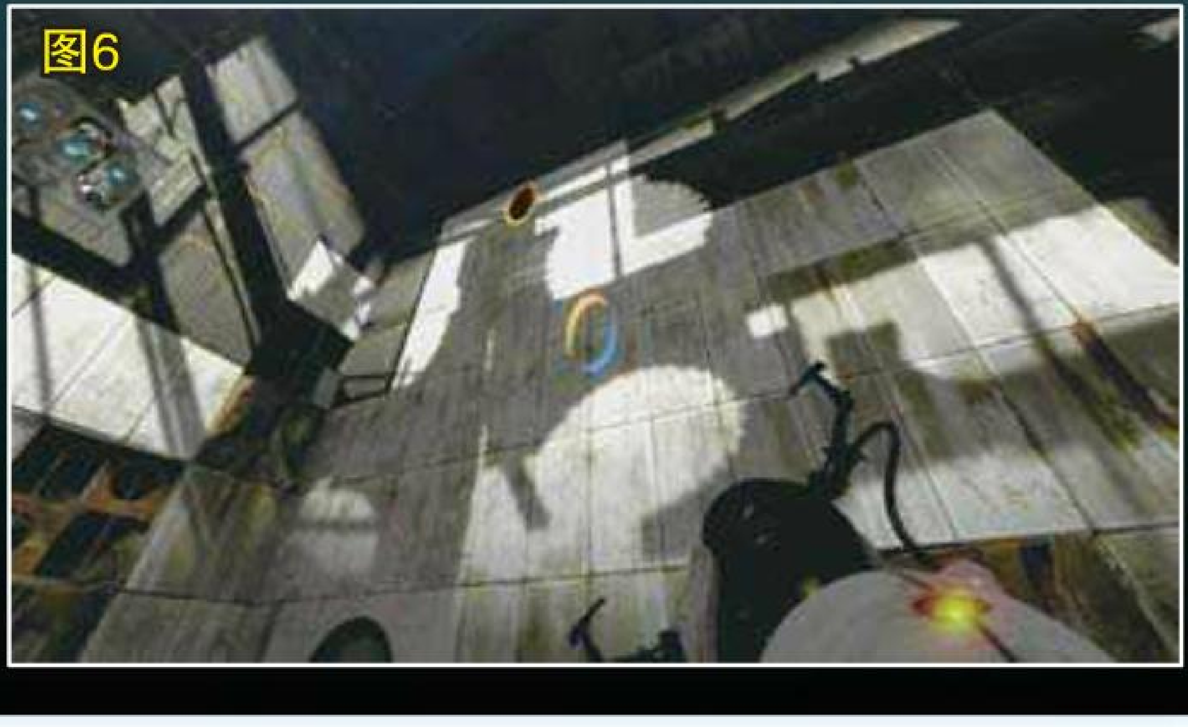


图6

成就醒目

解题高手

只要在 70 秒内解掉这个房间的谜题即可，熟记解迷步骤后在 70 秒内完成并不难。建议在这里手动存档，不行就重来。

TEST 11

先在蓝轨道的尽头开一个蓝色传送门，之后对着身旁开一个黄色的，这样可以利用蓝色轨道来到另一边，下去按按钮开启下落的箱子。从黄色传送门返回之前的平台，对着落箱子旁边的缺口对面发射一个黄色传送门将蓝色轨道铺到对面（图 7），然后跳到轨道上，走到尽头之后对着左边白墙发射黄色的传送门，注意这个传送门要打的位置低一些，这样才能改变轨道路线的同时让自己正好能站在新出现的轨道上。走过去之后用同样的方法再对着右边开传送门，让自己正好落到蓝色轨道上即可拿到箱子。拿到箱子后进黄色传送门，之后只需要向右上方开一个黄色传送门，建一条通往对面需要箱子压住按钮处的轨道即可。过去用箱子压住按钮，之后在对面开一条轨道让自己能够回去，最后通过开传送门去出口即可。

图7

TEST 12

先在远处轨道附近开黄色的传送门，能让自己通过身旁蓝色的传送门来到蓝色轨道上。来到轨道上后对着轨道尽头开黄色传送门，这样轨道会从蓝色传送门出现。利用这个原理在按钮附近的白墙上发射一个蓝色传送门，进入身旁黄色的传送门来到按钮处。之后面朝落箱子的水面，在对面墙上开蓝色的门，使轨道出现接住下落的箱子。注意这个门的位置开得不能太低，不然拿到箱子后会无法返回。取得箱子后向需要用箱子压住的按钮对面开一个蓝色的传送门，（图 8），这样轨道即可通过去。顺着轨道走到对面将箱子放在按钮上即可。

图8

TEST 13

有敌人的关卡，第 2 个敌人只要在其后面开个传送门从背后干掉它们即可。第三个需要在敌人下面开一个传送门把它传送过来。之后的两个敌人需要在其顶上开一个黄色传送门，然后在箱子下面开一个蓝色的，让箱子落下去砸毁机器人即可。之后三个机器人仍需要在它们上面开洞，然后在旁边开洞将箱子扔下去砸毁它们。

TEST 14

接下来的房间先用折射箱子将光线折射到同时对准前两个机关的角度，之后在将激光尽头开一个黄色的传送门，而另一边开一个蓝色的正好对准第三个机关。这样即可开启出口。

TEST 15

而有敌人的场景需要在蓝色轨道的尽头开一个蓝色传送门，然后在敌人发射的路线旁开黄色传送门将轨道放出，堵住敌人的进攻。向其他地方发射一个黄色传送门，然后快速通过。

接下来仍需向对面开一个黄色传送门将敌人攻击堵住。来到后面，朝上面的墙发射黄色任意门，使蓝色轨道形成一条障碍，这样利用弹跳装置的时候即会在半路被堵住，从而来到 2 楼。在 2 楼面对敌人的激光需要再开一个黄色的传送门将轨道引出堵住敌人火力，之后跳下去举起箱子干掉敌人即可。别忘了在将箱子压在机关上后仍有两个敌人，需要提前向它们旁边的白墙发射黄色传送门，用轨道将它们堵住。

TEST 16

上来先走到机关上，这样激光会射下来。向敌人对面的墙使用一个黄色传送门，然后站在机关上，对着下面激光照射的尽头开个蓝色传送门。这样激光即可从黄色的传送门射出，照射在敌人身上。之后拿到两个箱子，将无法折射的箱子放在按钮上，将可以折射的箱子折射对准敌人将它们摧毁。最后对准机关即可。

TEST 17

先在蓝色轨道尽头开一个黄色传送门，之后在自己旁边开一个蓝色的，这样从蓝色的穿越后可以在蓝色轨道上拿到箱子。用箱子将激光挡住之后到达出口的台子即会落下，而按钮机关便会升起，为了能使我们在升降机上能升起，我们需要向红色按钮上方的白墙处发射一个蓝色传送门（图 9）。这样便可从黄色传送门进去后来到按钮上方，将箱子放下堵住激光，出口的升降台即会落下，站在升降台子上，再让箱子落下正好砸在机关上平台便会升起。

图9

第四章 惊喜

TEST 18

先在右上方开个蓝色传送门，然后在左边白色的墙上开个黄色的穿过去。之后在蓝色轨道尽头开一个黄色传送门，在飞出箱子的前面开一个蓝色传送门可以堵住飞出的两个箱子，之后按按钮，箱子会被拦下来。继续传送回去，拿到其中一个折射箱子将激光折射在两个机关上，然后拿着另外一个折射箱子，用其将激光折射到那个巡逻机器人身上即可将其摧毁。剩下的只需将激光对准最后两个机关即可。最后在激光源头的墙后面开一个蓝色传送门让蓝色轨道通过，这样就可以走蓝色轨道来到出口（图 10）。

图10

TEST 19

图11

先在激光对面的上方开一个黄色传送门，再在身旁白墙上开一个蓝色的，举着箱子进入蓝色的门后可以来到激光处，将激光折射到机关所在地。下去后可以看到场景中一高一矮的两个台子上各有一个箱子。较矮的其顶上可以开个黄色传送门，然后在身旁开一个蓝色的过去拿到。之后在弹跳器顶上开一个蓝色传送门，在地上开一个黄色的。从黄色的跳下去之后通过弹跳器会弹到非常高的高度，在空中朝着较高的那个有箱子的平台右边白色墙壁（图 11）开一个蓝色的传送门，这样利用惯性可以把箱子撞下来，第三个箱子入手。

接着同样在地上和弹跳器顶上再各打一个异色的传送门做成高空弹跳器，然后在空中，冲着被折射激光点的对面（在非常高的地方）（图 12）打一个蓝色的传送门，举着箱子传送过去。但是问题来了如何在拿着箱子的情况下在空中冲着那个点“开枪”呢？其实只要空中按 X 键将箱子放开，“开枪”之后再按 X 接住即可。飞过去之后将激光通过箱子折返到对面的机关处，再在机关顶上开洞拿着最后的箱子折射激光干掉敌人，再对准最后的按钮。最后仍然需要做一次超高跳跃，在弹跳机顶上和下面开异色传送门，之后利用大跳跃在空中对着出口对面的墙开一个传送门即可飞到出口处。

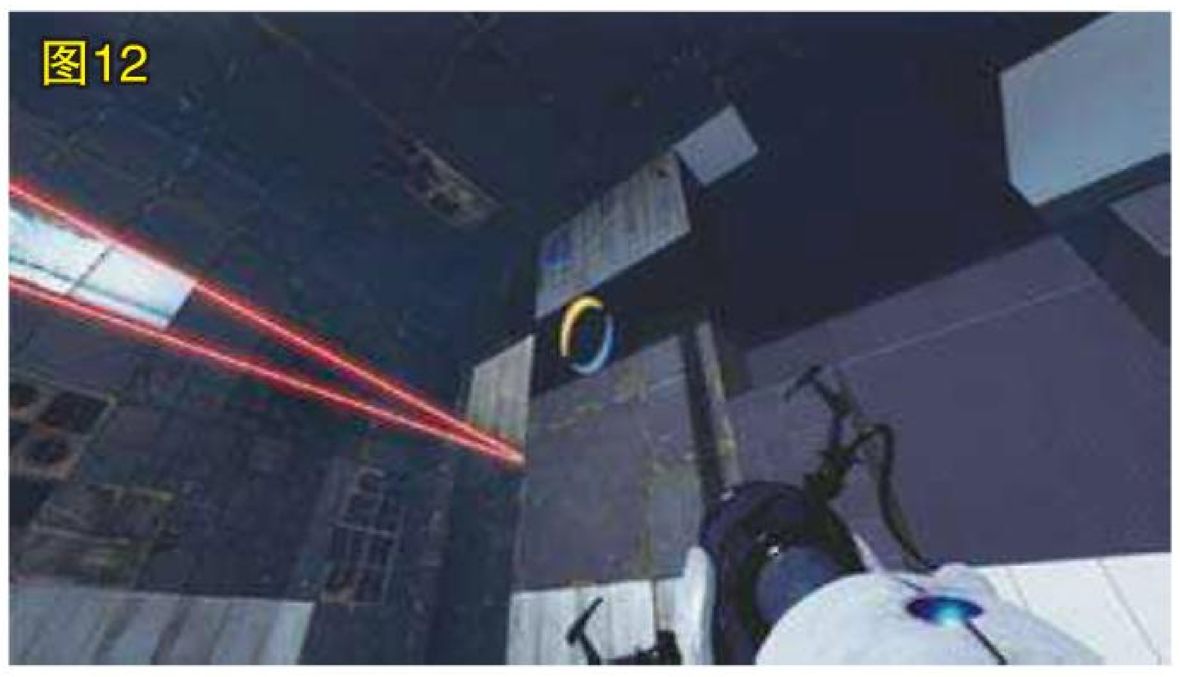


图12

TEST 20

将三个激光点都打到如图所示的这个传送门。（图 13），然后异色传送门打到正对三个机关的墙上。这样离出口最远的激光会直接打到直对面的机关上，而向下发射的激光利用箱子折射到对面离出口最近的机关上，最后一个激光则通过折射打到中间的机关上从而开启出口。

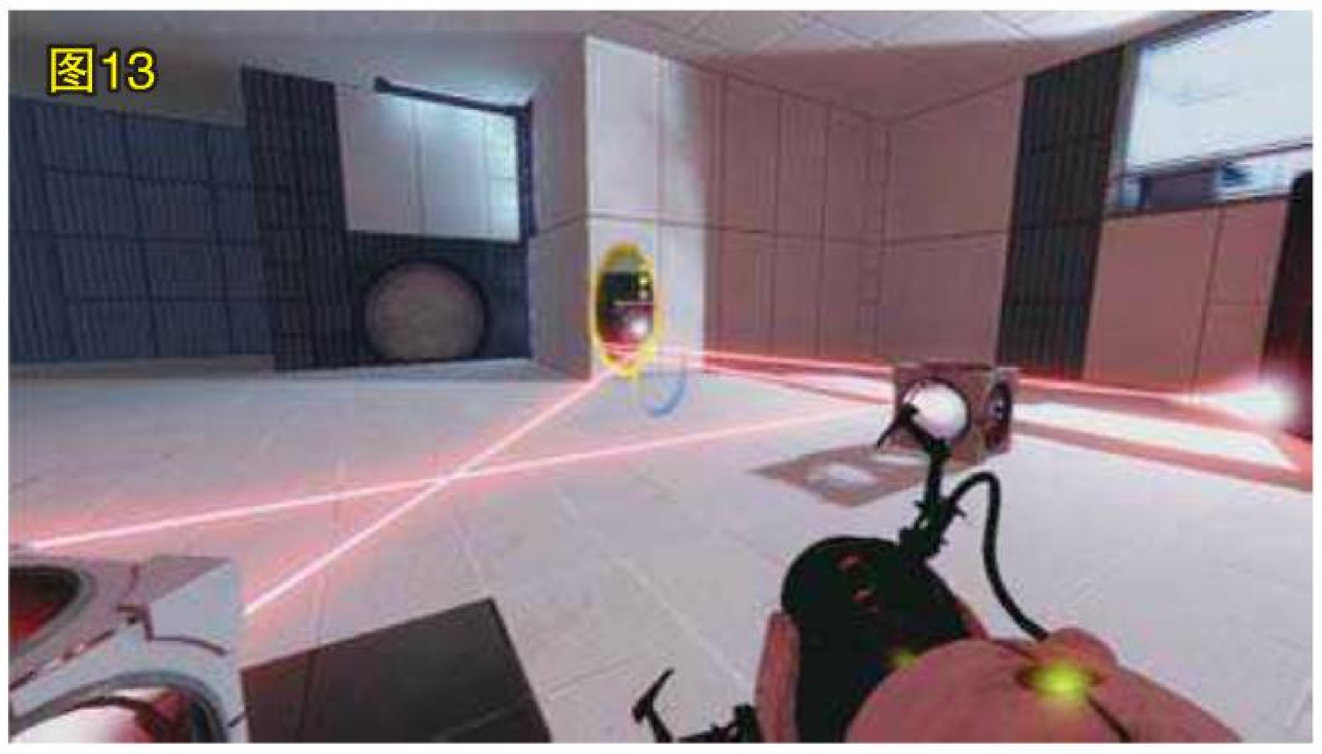


图13

TEST 21

冲着蓝色轨道尽头开黄色传送门，在左上方有按钮的地方开蓝色传送门，从黄色传送门过去按开关，之后会发生停电的剧情。过去和小机器人对话开始逃跑，之后顺着长长的蓝色轨道来到有敌人的地方，先躲在掩护后面然后从敌人后面按 X 将它举起来，用其干掉其它敌人即可。之后对着白墙开一个蓝色传送门，在黄墙缝隙前跳跃可以看到有可以开传送门的白墙，对着那里开一个黄色的传送门过去即可。之后一路跟着程序逃出去。

成就醒目

言听计从

在逃跑过程中听 GLaDOS 的话，通过蓝桥，前往有心形状的一个平台，不过那是个陷阱就对了。

第五章 逃脱

1. 一开始的门只开了一半，冲对面和旁边各开一个异色传送门即可。之后这里的黑暗场景都是冲着有光亮的地方走。走到尽头在上面和下面各开一个异色的传送门。通过来之后在旁边和对面再各开一个。之后冲着光打的地方开一个传送门即可通过。

2. 先冲传送带右边开一个蓝色传送门，再在身旁开一个黄色的，出来后落在传送带上。从尽头的箱子上去，来到另一个传送带上。

成就醒目

以德报怨

在传送带上有一个亮着红外线的敌方机器人，将其捡起来即可。注意速度要快，太慢可能就没了。

之后有机器人射击靶子的场景，从缺口处对着靶子上面可以开一个传送门（图 14），从身旁进去来到靶子处。在射击机器敌人的身后可以开一个传送门，之后对着靶子开一个异色的传送门迅速传送过去即可。之后隔着窗户对着室内开传送门，从室外进入室内。

图14

成就醒目

独自扫描

在房间中，将机器人举起后，自己站在扫描台上接受扫描便会取得这个成就。

将里面的机器人按 X 举起之后，原路返回后台，这边不合格的机器人会被扔过来，站在正好能接住不合格机器人的地方按 X 接住一个（图 15）。之后一路跟着机器程序走即可。

图15

3. 一路前行来到不能走的出口，按下开关之后对着对面激光照射的白色墙面开黄色传送门，之后左转进有电脑的房间对着远处移动的墙面发射蓝色传送门，这样激光便会割断电缆。左右各有可以切断他们的移动墙面。

4. 最远的光照处打一个传送门，然后在身旁打一个异色的通过。传送过去之后对着门按 X 键即可发生变化。剧情过后举起小机器人放入装置中，之后需要去按按钮。按钮旁边有可以开传送门的墙，在靠近会被弹走的机关下面开异色的传送门，这样快速通过传送门即可来到按钮前。

第六章 堕落

1. 本关主要是利用RB的缩放功能找可以开传送门的白墙。前行至栅栏处，在栅栏左右各有一个墙可以开传送门。穿过之后向上看又能找到一个开传送门的地方。之后走一段在栅栏处向远处看，还有个白色可以开传送门的地方。在被有门的墙对住的地方，左边抬头向上看可以看到白色可以开传送门的地方，而身旁右后方也有可以开传送的墙壁，传送过去下楼之后冲下面看，在白墙处开传送门。之后在身旁再开一个异色的通过去。

之后一路前行，这里有两个房间，左边的一号房间和右边的2号房间，需要同时按里面的两个按钮才行。先对着1号房间空中阶梯的旁边的白墙发射一个传送门，然后在身旁开一个异色的传过去正好落在空中的楼梯上。然后在楼梯上瞄准对面2号房间旁的墙发射一个黄色传送门，这样进身旁的屋自对着墙壁发射一个蓝色传送门，先按房间内的按钮，之后立刻进身旁的蓝色传送门来到另一间房间按开关即可。

2. 远处有船的场景对着白色损坏的门里面开一个传送门，进去之后拉电闸开关进门，来到下一个场景。先在最右边最高处开一个传送门，之后在身旁地下开一个异色的，穿过之后来到顶上。这时低头看下面两个倾斜的平台，向离自己近的那个发射一个黄色的传送门，之后朝下面发射一个蓝色的传送门（图16），之后对准蓝色传送门跳下去，利用很强的惯性飞很远的距离后来到对面。

坐电梯上去之后左拐，冲远处发光倾斜的白色墙面发射一个蓝色传送门，之后走下去一层会看到有个口，对着下面白色的地面发射黄色传送门，跳下去之后即可飞到对面。下一个场景对着右边高处开一个传送门，穿越之后走左边，顺着管子走到另一边，坐升降机前往下一场景。

3. 这个场景中的蓝色液体可以将人弹起的。过去之后对着高处开一个黄色的传送门，身旁开一个蓝色的。上去之后直接往蓝色液体那跳，由于惯性会被弹得很高，被弹到对面按开关即可。之后拿到箱子将其放在开关上，最后再跳一次弹跳液体到出口即可。

出门一上楼就向上看，远处有个可以发射黄色传送门的地方，之后前进对着墙发射蓝色的传送门即可来到那边。从一边的缺口落到下面继续前行。先利用弹力液体来到上面，开个黄色的传送门，之后冲着对面再开一个蓝色的。出来之后对着移动的平台上面开一个蓝色的传送门，等移动机关移动到合适位置之后从黄色传送门落到机关上。拿到箱子之后将其放在按钮上，这样即会翻出一面新的白墙，对着白墙开一个黄色的传送门，在身旁开一个蓝色的，从蓝色进去黄色出来之后跳到弹力液体上，这样会有很强的弹力来到对面。下一个场景可以利用场景两边的弹力液体左右弹到对面的平台上取得箱子。将箱子放在机关上后之前场景又会新翻出一块白墙，在上面和身旁各开一个异色传送门，可直接跳到对面的出口处。

4. 来到这个场景后向最上方看，这样可以看到一个可以开传送门的白色墙壁，上去之后一出洞向左边看，那里又有一个可以开传送门的地方。身旁开一个异色的通过去。进去之后按按钮，会落下弹力液体，

图16

图17

在落下的地方开个蓝色传送门，在高处平台附近再开一个黄色的传送门。弹力液体便会从这个传送门冒出来，形成弹力点，这样玩家可以来到上面的平台。

上去之后在身旁再开一个黄色的传送门即可再弹到上面一层。上去之后向后转，从高处跳下去弹到对面的出口处，在地上再开一个黄色传送门，在弹力液体出现后在别处另开一个黄色的让液体落在地面上。这样即可跳到最上面。上去之后在一通过蓝色区域的地方，冲对面倾斜的面开一个蓝色传送门，之后再冲着落下的弹力液体下面开一个黄色的，这样弹力液体会从倾斜的面飞出打到对面平台上。然后再在下面开一个蓝色的洞，跳下去之后来一次大飞跃，正好飞到弹力液体上再弹到对面。这样便可以通过这个场景。

5. 落弹力液的地方开一个黄色传送门，然后在按钮附近顶上开一个蓝色的传送门，这样弹力液体会打在地上，利用弹力液体跳到机关处按X按机关，这样水就被关了。然后向身后开一个蓝色的传送门，这样弹力液体会从这里飞出，砸到之前滴水的地方，利用弹力液体来到对面即可。

先在弹力液体下面开一个黄色传送门，然后对着左边的斜面开一个蓝色的，这样弹力液体会打在墙壁上。对着身后最高处白色墙壁开一个黄色传送门，从黄色传送门出来后对着刚才的斜面开一个蓝色的，下落途中对着下面地面再开一个黄色传送门，然后从高处跳下，从蓝色传送门飞出正好飞到弹力液体上来到对面。

来到下一个场景，一通过蓝色区域就往右下方看，可以看到之前场景下落弹力液的地方。在落弹力液的下面开一个蓝色传送门，之后上楼，对着高处的白墙发射一个黄色传送门，这样液体会飞到对面的斜坡上（图17）。从高处对着下面开一个传送门，跳下去即可飞到斜坡处，借着弹力液体再来到对面。在柱子的上面和下面各开一个异色传送门后来到下一区域。

上来先对着下落弹力液体的下面放一个蓝色传送门，然后对着放箱子的地方上面开一个黄色的，这样弹力液落到箱子上，箱子有了弹力即会弹出来。拿到箱子以后先去水那里洗一下再放到机关上。这样升降机便会降下来，在顶上开个黄色传送门让弹力液打在地上，通过弹力液来到升降机上。然后对着箱子顶上开一个黄色传送门让弹力液落在箱子上，弹开箱子，升降机升起。

成就醒目

黄金捕手

这个成就要求箱子不能落到地上，要使箱子不落地这里有个简单的方法。先在弹力液下方开蓝色传送门，在放箱子的玻璃顶上开黄色的，弹跳液会洒在箱子上，将玻璃弄碎。之后对着水下方开蓝色传送门，将箱子的弹力取除，这样箱子还会在玻璃里面。在弹力液下方开传送门，在有箱子的玻璃附近地板上开异色的，这样使弹跳液从传送门中飞出，洒在地面上，玩家便可通过弹跳液弹跳，跳到放箱子的玻璃中，此时再将弹跳液输送过来，直接抓住箱子即可。

6. 一出电梯向左看，那里有可以开黄色传送门的白墙，走到前面开一个蓝色传送门的传送过去。下一个场景在最上面开一个黄色传送门，身旁开一个蓝色的传送过去，到上面之后冲着下面前后各开一个异色传送门，以上面为蓝色下面是黄色为例，这样从高处跳下进入蓝色传送门，从黄色传送门出来后空中对着对面的墙壁开一个蓝色传送门。这样下去之后会从那个新的蓝色传送门飞到对面。进入电脑室将两个电闸关掉即可通过。

下一个场景先在最高处开一个黄色传送门，然后再在身旁开一个蓝色的这样来到上面之后向下面开一个黄色传送门，向斜面右边开一个蓝色的，这样从高处跳到黄色传送门中从蓝色的飞出来。进入房间，对着鸟窝中的马铃薯按 X 便可将其拾起。接着再向刚才高处开蓝色传送门，身旁开黄色的，穿越过后来到高处对着下面开黄色的传送门，跳进黄色传送门后从蓝色传送门飞到对面通过。

成就醒目

一扇门也不放过 船只落水

乘电梯到达顶端后，身后有三个门的平台，三个门都有录音对话，需要全部听完。

在找到马铃薯 GLaDOS 的房间上面那层房间中，进门左边有一扇隐藏的门，进入之后可以找到三扇门，听完录音即可解锁一扇门也不放过，来到通道另一边即可解锁船只落水。

第七章 重逢

1. 先在一进门上面开一个蓝色传送门，然后身旁开一个黄色的，过去之后按按钮会喷出一种滑动液体。对着下面液体落点发射一个黄色传送门，再在旁边一个类似跑道斜坡的对面发射一个蓝色传送门将滑动液体洒在跑道上（图 18），这样即可通过滑动液体从跑道来到对面。跳过去之后在左侧可以开一个传送门，我们下一步的目的需要让液体通过这个传送门洒到对面的地上。不过由于滴滑动液有时间限制，我们需要通过传送门来到按钮处，按过开关之后迅速滑到对面，然后立刻在这个地方开一个黄色的传送门将液体带到这边。这样我们就需要在滴滑动液体的下面开一个蓝色传送门，在跑道对面开一个黄色的，在按了开关之后迅速跳到蓝色传送门里，从黄色传送门出来以后迅速滑到对面，过去之后迅速对着左边墙面开一个黄色传送门，速度快的话就会有滑动液体飞出，借着滑动液即可来到对面。

在窗口对着箱子房间墙壁开一个黄色传送门，在身后开一个蓝色的进去取得箱子。之后对正对面开传送门过去，回到之前的场景将箱子压在机关上，通过跑道来到上层，在右边地面上开黄色传送门，在之前场景跑道对面开一个蓝色的，先从黄色传送门来到另一边，这样便可以利用滑动液体迅速跑入蓝色传送门中，从而有足够的高度可以按到黄色传送门外的机关。

图18

成就醒目

仕女图

在完成上面的测试后，穿过蓝色屏障，在有白色墙面的走廊中开传送门，向远处上方开一个异色的，那里有一个隐藏房间可以进入。

先在滑动液下面开个黄色传送门，再在对面开个蓝色的，按按钮让滑动液洒过来形成跑道。在顶上有个可以开传送门的白色墙面，在上面开个蓝色传送门，在弹力液体下面开一个黄色传送门让弹力液落在下面。这样利用滑动液跑到最后再利用弹力液跳过去即可。过去之后向上看可以看到白墙，发射一个蓝色传送点上去，在身旁发射一个黄色的来到上面。上去之后对着之前场景任意白墙发射一个黄色传送点，进入蓝色传送点回去。回去后对着滑动液加弹跳液跑道对面墙壁开一个黄色传送门，这样利用滑动液和弹跳液即可有足够的惯性从蓝色传送门飞出，飞到对面后即可过关。

2. 下楼之后右转可以看到喷两个液体的地方，然后对面还有可以开传送门的墙。向那个平面的墙开一个黄色传送门，身旁开蓝色的。来到这边之后首先对着滑动液底下发射蓝色传送门，让滑动液会洒在这边的地面上。然后对着黄色传送门上方斜面开黄色传送门，再对着弹跳液底下开蓝色传送门，这样弹力液会洒到对面上方的斜坡上。在黄色传送门下面再开一个蓝色传送门，通过滑动液跑进蓝色传送门中从斜面飞出，经过斜面弹力液体弹到有箱子的地方取得箱子。

取得箱子后别急着下去，对准弹力液源头的下面发射一个蓝色传送门，之后下去往上面有“面朝下挡板”的地板（有黄色标记）发射一个黄色传送门（图 19），让弹力液打在这个挡板下面。通过传送门来到按钮处，将箱子压在机关上，刚才被洒了弹力液的挡板会翻转。然后通过传送门回到之前被洒了滑动液的地方，对着箭头所指处往左上方看，会看到一个可以开传送门的地方（图 20），开一个蓝色传送门使其正好对准倾斜的平台。之后将黄色传送门开到地面箭头所指处（自己的对面），利用滑动液体从黄色门进入从蓝色门出即可飞到对面。

图19

图20

3. 对着尽头右边上下各开一个异色传送门，从管道通过来到另一场景。出门之后右转对着高处开黄色传送门，身旁开蓝色的过去。然后去电脑室将三个电闸开启，场景机关便会运行。由于有下压的机关，所以直接对着对面开传送门过去即可。涂白色胶水的地方即可变成可以开传送门。向上看白色的地方开一个黄色的传送门，下面开一个蓝色的。来到高处之后向蓝色弹力液的地方跳，利用弹力弹到对面即可。之后踩着滑动液迅速通过有下压机关的地方，来到对面，开门进入。这边有个白色斜面可以开一个蓝色传送门，之后回去对着滑动液另一边开黄色传送门，迅速进入黄色传送门即可飞到对面。

4. 先给白色胶水做个黄色入口，再在场地中做蓝色出口，使白色胶水撒到场景外，这样即可在外边开传送门出去。出去之后给胶水开蓝色出口，直到胶水洒在两个柱子其中一个上（图 21），然后对着

图21

柱子边左右来回做出口让胶水越洒越高直到顶上为止。开传送门上去之后向下看可以看到一个斜面（图 22），在地面上做蓝色出口让胶水洒在斜面上，

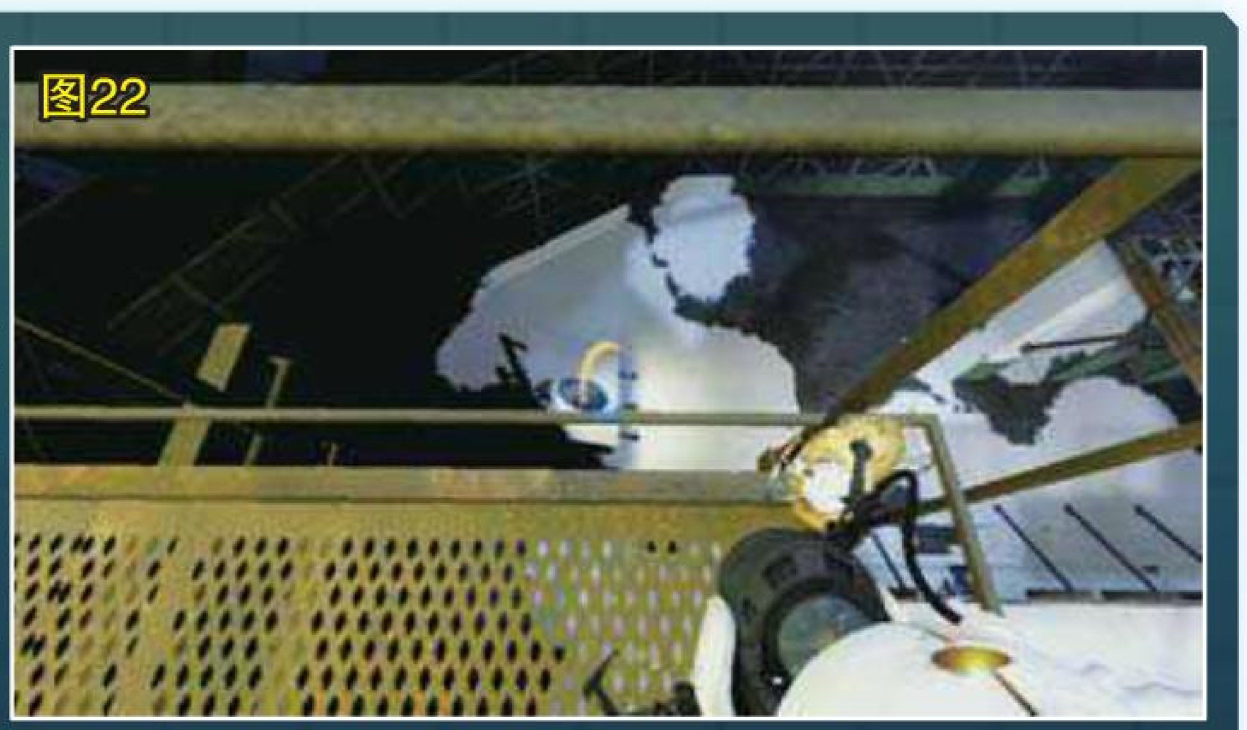


图22

这样即可在斜面上做传送门。在斜面上发射蓝色传送门，然后冲地面开黄色传送门（如果没有需要用传送门将胶水撒到地上），从这里的高处跳入黄色传送门中即会有足够的惯性飞过去。

5. 下一个场景主要利用 RB 的伸缩功能一直找可以开传送点的地方一直向上传送即可。来到最上面电梯处，对着电梯里面的地面开个黄色传送门，然后右转对着下面开一个蓝色的传送门，跳入蓝色传送门即可上去。上去的途中看到白色的地面，对其发射一个蓝色传送门即可传送过去。来到这边以后再跳入电梯中的黄色传送门中，在被弹起的空中会看见一个斜面，对着斜面发射一个黄色传送门即可。

先来到最高处，然后在顶上有斜面的地方发射一个黄色传送门，在地面上发射一个蓝色的，从高处跳到蓝色的传送门中飞过去。过去之后对着弹力液体下面开蓝色传送门，将弹力液打在斜面上。之后仍需要在下面开蓝色传送门做一次大跳跃，这次会被弹到更高一层。上去之后可以看到一个开传送门的白色地面，对着其开一个黄色传送门，再次跳入之前蓝色传送门中，从黄色传送门飞出来的途中可以看到可以开传送点的地面，对其使用一个蓝色传送点即可过去。

6. 对着胶水下面开一个黄色传送门，在有斜面的上面白色处开一个蓝色的，让白色胶水落在斜面上。之后对着前面开黄色的洞，对着滑动液下面开蓝色的洞将滑动液洒在路上，然后在对面开一个黄色的传送门，由于中间会遇到蓝色的弹跳点，所以传送门的位置应该打在稍微靠上一点的地方。再在上方斜面上开一个蓝色的，通过滑动液迅速进入黄色的传送门即可从蓝色的传送门飞出来到对面。

来到对面之后有个白色地板可以开传送门，开一个黄色传送门在那里。然后将蓝色传送门开在白色胶水下面，这样可以将胶水滴在黄色传送门上面的柱子上，之后对着柱子发射一个黄色传送门，把蓝色传送门打到滴弹跳液体的地方。这样弹跳液体会从上面黄色传送门中滴出来打在地上多了一个弹跳点。之后我们需要跳下去按照一开始的步骤重新飞一遍，这样由于多一个弹跳点所以可以弹到对面出口。

滴白色胶水的地方上面有白色的墙可以开黄色传送门（图 23），之后在脚底下开蓝色传送门过去，过去之后往前走，左边的斜面是可以开传送门的，然后将黄色传送门打到那里，这样整件房子会被染成白色的。对着最顶上开黄色传送门传送过去之后来到一个斜面，走到尽头扭头利用伸缩可以找到一个开传送门的地方（图 24）（这个地方非常不明显），之后传送过去。过去之后向高处传送，之后对着出口对面开一个黄色传送点，然后对着脚下开一个蓝色的，从这个高度落下到蓝色的传送门便有足够惯性飞到对面，进房间按按钮便可。从窗户跳下去来到新落下的电梯上，一直向上走终于过了本关。

图23

图24

第八章 坐立难安

进屋先看剧情，之后玻璃对面有个小缝隙可以发射传送门。传送过去后前行至一堆机器人的地方，将一个机器人举起来放在开关上，剧情过后才可以通过。之后的房间先按按钮，然后对着对面开传送门传送过去。

TEST 1

将蓝色传送门开到能将玩家升起的波纹顶端，也就是波纹的尽头。然后在 2 楼冲着箱子所在地的对面开一个黄色传送门，这样顺着升起的波纹即可来到对面，拿到箱子机器人。之后将黄色传送门打在一楼天花板上按钮的下面，这样便可将箱子机器人停在那里。

成就醒目

耍性子

在这个测试一开始的按钮前一直不要按即可。

砸烂电视1

进门后先在空中足够的高度，大概在 Wheatley 的荧光幕对面位置发射一个黄色传送门，在旁边发射一个蓝色的。穿过去后跳下去的途中向地面发射一个蓝色传送门，利用惯性飞出撞坏荧幕。

TEST 2

先跳到波纹上，然后对着波纹尽头开蓝色传送门，面对蓝色传送门向左边开一个黄色传送门，在从黄色传送门出来时被传送的途中左边地面有可以开传送门的地方，不过要等到自己被传送到尽头才可以冲那边发射一个黄色传送门。这样正好落在下面的波纹上，再次被波纹传送即会从新的出口升起，上去按机关。按按钮箱子落下前先向落箱子的对面打一个黄色传送门，利用波纹将箱子接住，之后下去拿到箱子，对着脚下开黄色传送门上去，对着按钮下面开黄色传送门将箱子放在波纹上让箱子顶住机关。

成就醒目

砸烂电视2

拿到箱子之后，来到按钮落箱子的平台，在 Wheatley 的荧光幕对面发射一个传送门，在左下方发射一个异色的。将箱子抛入下面的这个传送门即可从 Wheatley 的荧光幕对面飞出砸坏荧幕。

TEST 3

先在波纹尽头使用蓝色传送门，再在墙上使用黄色传送门，用波纹将自己送到对面。来到对面在按钮前向左边发射一个黄色传送门利用波纹接住箱子。在箱子被推到最右边时对着对面再开一个黄色传送门即可将箱子传送到自己身边。然后对着左边上方发射一个黄色传送门（图 25），再从按钮左边的弹跳机上弹到波纹处，这样即可回到之前的

场景。将箱子放在有黑白格子的地板上，自己先在下面开黄色传送门来到出口的平台上，在有黑白格的地板上（箱子的下面）开一个黄色传送点，将箱子通过波纹顶到上面。之后再向需要箱子压住的按钮对面发射一个黄色传送门，这样即可将箱子压在按钮上。

图25

成就醒目

砸烂电视3

方法类似砸烂电视1，在Wheatley的荧光幕对面高处开蓝色传送门，在旁边开黄色色的，从黄色进入下落的途中向地板发射黄色传送门即可飞过去砸坏荧幕。

TEST 4

老规矩先在波纹尽头使用蓝色传送门，之后对着敌人对面发射一个黄色的，通过波纹将敌人干掉。站在按钮上可以使波动变成反方向，这样在对面箱子左边开波动然后踩在按钮上将它吸过去，之后箱子会来到上面，接着向正对面开黄色传送门，离开按钮这样就可以把箱子“推”过来。取得箱子之后将箱子放在按钮上，这样便可以通过向对面发射黄色传送门，利用波纹来到对面，接着瞄准这边箱子正对面的墙发射黄色传送门将箱子吸走，没有东西在按钮上即可改变波纹路线，然后对着下面地板发射黄色传送门即可来到上面。

成就醒目

砸烂电视4

一开始的敌方小机器人先别破坏，从旁边的角落进去，可以快速从后面将其抓住。抓住它后将其对准Wheatley的荧光幕，放下之后它会胡乱扫射，再将其拿起来对准屏幕将荧幕破坏。

TEST 5

先将蓝色传送门开在波纹尽头，然后先对着弹跳机弹跳途中中间的地面上开一个黄色的，这样在用弹跳机弹跳的途中会被卡住并被顶到上面，之后向这个场景惟一的斜面发射蓝色传送门即可来到对面。先再次向波纹尽头开蓝色传送门，按开关会有箱子落下，在箱子飞的途中再次向中间地面发射黄色传送门，用波纹拦截箱子，之后向对面发射一个黄色传送门，这样箱子会被推过来。下去取得箱子按照一开始的方法再次来到按钮处即可。

成就醒目

砸烂电视5 砸烂电视6

注意本关一共有两个电视荧幕。先用波纹的方法来到对面，这里有可以按按钮落箱子的平台，在中间平台上打一个传送门将波纹升起。之后按下按钮，箱子会被波纹顶在房顶上。之后向Wheatley的两个荧光幕对面墙上发射异色传送门，即可让箱子飞过来砸坏荧幕。两个方法相同。

TEST 6

久违的轨道谜题，先在轨道尽头使用蓝色传送门。之后在按钮处按下按钮，这时会有箱子飞出，在墙上开黄色传送门出现轨道可以将箱子堵住。取得箱子之后，对着通过弹跳器跳跃途中经过的一个白墙发射黄色传送门（图26），这样我们在弹过去的过程中便会被堵住，从而来到平台上。去后台前先对着敌人旁边的墙发射黄色传送门，这样可以通过轨道形成一道屏障，这样从后面下去将箱子压在按钮上即可。之后在旁边开黄色的洞直接回去，按照之前的方法再次来到出口处即可。

图26

成就醒目

砸烂电视7

一开始直接踩弹跳器即可，就这么简单。

TEST 11

先在波纹尽头发射蓝色传送门，之后向下面有格子的地板发射一个，来到顶端之后对着斜面发射一个蓝色的，这个解法和之前一个关卡类似。上去之后拿到箱子，先拿箱子将场景中的激光堵住，之后在上面开黄色传送门，在下面开蓝色的回到上面。回去之后对着弹跳机弹到尽头的斜面发射黄色传送门，在之前波纹源头左边的斜面上发射蓝色传送门。这样通过弹跳机弹入黄色传送门中，即可飞到有折射箱子的地方。取得折射箱子后用其折射身后的激光，通过传送门传送到机关上。这样离出口较近的平台便会落下，来到平台前先把不能折射的箱子放在顶上机关的下面（有黑白格子的地方），之后站在升降机上，随便在墙上打一个点让激光无法照射在机关上升降机便会升起。升起后对着波纹源头发射蓝色传送门，而不能折射的箱子下面发射黄色的，这样便会落下第2个升降机，再随便找个地方打个传送门让箱子不在按钮上平台便会升起来到出口。

成就醒目

砸烂电视8

在取得折射箱子后，将激光折射对准白墙上，在白墙上开一个入口，之后在Wheatley的荧光幕对面开一个异色的，将激光对准，照射在荧幕上即可。

TEST 12

先在激光尽头射蓝色传送门，之后对准下面机关对面墙上发射黄色传送门将激光对准机关，平台开始移动。在最左边的时候向别处发射黄色传送门关掉其移动，然后对着左侧上面发射一个黄色传送门（图27）。到了移动平台上后，注意首先下面的机关被激光照射到后会负责移动，而上面的被照射到后途中阻碍的红色激光会消失。这样首先还是对着激光尽头发射蓝色传送门，接着对着下面的机关对面发射黄色传送门，使激光对准下面的机关，这时平台开始移动。站在最右边，等平台左侧一半已经过了激光障碍点后，向上面机关对面的墙发射黄色传送门，使激光对准上面的机关停止激光障碍物。之后来到移动平台左侧，在对下面机关对面使用黄色传送门使平台继续移动。到了对面之后用移动平台接住落下的箱子，再用传送门的方法再次传送到平台上。这次带着箱子将之前移动的过程再做一遍，移动过去后对着对面的墙壁发射黄色传送门使激光照过来通过折射射到出口的机关上（图

图27

28）。角度调整好后从左边跳下，利用传送门回到出口那边，最后对着之前调整好的两个地方发射传送门，将激光再次照射在箱子上并让箱子反射到出口机关上。

图28

成就醒目

砸烂电视9

拿到折射箱子后，直接在移动平台这边将激光对准 Wheatley 的荧光幕即可。

TEST 15

首先在蓝色波纹尽头开一个蓝色传送门，之后按下按钮使箱子落下，在箱子对面的墙上对准箱子开黄色传送门利用波纹将箱子推到最边上。之后冲着下面的白色墙壁发射一个黄色传送门把箱子传送过来。之后隔着窗户对着滴颜料的按钮室内开传送门，举着箱子进入，将箱子放在按钮上便开始一直滴润滑液体。之后出去，对着波纹尽头发送蓝色传送门，再在波纹装置的右方中间白色墙面开一个黄色的，这样站在控制波纹的开关上，波纹即会从黄色传送门出来，正好在空中接住滑动液（图 29），离开按钮即可将滑动液洒在下面，形成跑道。将箱子取出，放在控制波纹的按钮上，再向最远处（图 30）开一个黄色传送门将波动送出。这样通过跑道飞到空中会被波纹拦截，从而来到出口。

图29

图30

成就醒目

砸烂电视10

将箱子送来之后压在开关上，在 Wheatley 的荧光幕对面的地面上开一个传送门通过波纹升起到房顶。之后在 Wheatley 的荧光幕对面开异色传送门，落下之后从那里飞出砸坏屏幕。

TEST 16

先在对面开黄色传送门，脚底下开蓝色的传送过去。过去之后对着波纹源头发射蓝色传送门，在按按钮后滴弹跳液的正对面打黄色传送门将弹跳液借着波动送出，半途中向其他地方打黄色传送门使弹跳液落在地上。之后再次对着弹跳液对面开黄色传送门，按按钮让波纹再带一些弹跳液，同时自己通过地上的弹跳液弹到波纹中。到对面后马上踩开关让波纹倒流，使弹跳液回上边的源头地带，然后在敌人头上开黄色传送门，离开按钮将弹跳液体送到敌人头上，再向其他地方打黄色传送门使弹跳液洒在敌人头上击毁它们。之后过去按按钮会出现一面新的墙，然后对着新翻出来的墙面附近下面开一个黄色传送门，站到波纹上会被顶到房顶上，然后在空中先向新翻出来的斜面发射一个黄色传送门，再向脚底下发射一个蓝色的，注意速度要快，完成后即可直接飞到对面。

成就醒目

砸烂电视11

在通过运输液体砸坏敌方小机器人时，注意不要全部消灭，算准时机留下一个。之后利用波纹移动过去后将这个落单的小朋友拿在手里，跑去对准 Wheatley 的荧光幕，你懂的。

第九章 就是这里

TEST 17

先对着对面滴白色胶水的地方使用传送门，之后对准旁边的白色墙壁让白胶飞过来，然后立刻在脚下发射一个异色的来到对面。继续逃跑，在楼梯边缘无路可走的地方先别急着跳下去，向旁边看会看到可以发射传送点的地方，然后再向脚下发射一个异色的，跳进下面的传送门即可飞到对面。

成就醒目

魔洞王

在一开始，通过波纹来到陷阱处，逃出后 Wheatley 会叫你跳入下面，跳下去便可。Wheatley 果然差 GLaDOS 远了。

Final 1

在被大型物体拦住的场景先向前面开传送门，然后向上看再开一个异色的过去。有敌人以及波纹的房间只要先在波纹尽头开传送门，再瞄准敌人让波纹照在它们身上即可。之后借着波纹来到对面。在顺着波纹走有针刺机关的地方向对面新出现的墙壁发射传送门。通过弹跳液体来到对面，在敌人对面的顶上开传送门，身旁开异色的进入。站在按钮上，对着对面弹力液体开传送门，在敌人旁边开异色的令液体打在敌人身上，将它们全灭。之后向右弹跳器的地方上面打一个传送门，传送过去之后利用弹跳机弹过去即可。

Final 2

在炸弹地下开个黄色传送门，再在白色固体管道对面开一个蓝色的，然后按动开关让炸弹炸掉管道，使白色物体洒满房间，这样即可传送过去。

下一场景仍然先在炸弹下面开蓝色传送门，之后在对准润滑液体管道的上方墙面开黄色传送门（图 31），将管道炸毁之后对着滴润滑液体的下面开黄色传送门，之后对着写着数字 09 的墙发射蓝色传送门使润滑液体洒在跑道上，这样踩着润滑液进入黄色传送门从蓝色传送门出来便可。

下一个场景先扭头对着润滑液开黄色传送门，之后对着里面的墙壁（不是下面的）开蓝色传送门，这样润滑会洒在地上（图 32），之后对着地上的白色地板发射黄色传送门，踩着润滑进入蓝色传送门即可被波纹带走。

图31

图32

Final BOSS

最终 BOSS 战有时间限制，且会有炸弹砸向你，首先站在白色胶水管道附近让炸弹炸坏管道，让白胶洒满房间，之后在地上以及 BOSS 前的板子开洞引炸弹炸到 BOSS，之后向上方发射传送门移动过去拿到核心。借着地上的弹力液体弹到 BOSS 身上将核心按在它身上红灯位置。之后 BOSS 会开保护板，对着它下面开一个黄色传送门，然后地上开一个蓝色的，引炸弹进入蓝色的传送门，炸弹从下面飞出击中 BOSS，之后继续回之前拿核心的地方，这次会出现在空中，跳到下面踩弹跳液跳起后拿到，再将其按在 BOSS 另一个红灯处。

双打模式全程攻略 PORTAL 2

成就醒目

必须在双打模式中拿到下面几个成就。

击掌庆祝

只要两个玩家做击掌的动作即可。

八仙过海

在双打模式中做完全部动作，在通关后取得所有动作后再解即可。

Narbacular Drop

在你的同伴做动作时向下面发射一个传送门让他掉下去，这个可以在一开始的大厅中完成。

猜拳王

连赢 3 次石头剪子布，拿到猜拳动作后解开即可。

自找麻烦

在所有的关卡摄像头前对 GLaDOS 做嘲笑的动作。这个摄像头一般在每个关卡的出口位置，成功后会变成 GLaDOS 的视角。在每一关最后都做嘲笑动作即可。

温馨的好友名单

这个必须上 LIVE 才能解锁，与好友列表中的三个玩家做拥抱姿势即可。

传送门教授

通过所有合作模式关卡后，和一个没有玩过的好友一起闯关。

1 团队合作

TEST 1

首先玩家 A 站在按钮上，玩家 B 进入门中，踩在里面的机关上。玩家 A 进入玩家 B 的房间，在那里发射一个黄色传送门，之后玩家 B 在墙上发射一个蓝色传送门，玩家 A 出去将出口的门踩开，玩家 B 来到出口在墙上开一个紫色传送门。玩家 A 在墙上开一个红色传送门来到刚才玩家 B 所在的房间，从蓝色传送门进入即可来到终点。

成就醒目

空中接力

在空中按十字键的下做两次那个动作即可，在天花板和地上开个洞，跳下去做动作即可。

四海游龙

玩家 A 在地上开紫色和蓝色两个并排着的入口，玩家 B 在并排旁开一个黄色的，在中间的紫色传送门正上方的房顶上开红色的，从黄色的跳下去，进入紫色的，再进入红色的这样即可拿到成就。

TEST 2

先在两个白墙上建立可以通往对岸的传送门，之后玩家 A 站在机关处准备按，玩家 B 通过传送门来到这边，回头向玩家 A 可以通过的地方发射一个入口，玩家 A 按下按钮后玩家 B 进入，在出口旁开一个异色的入口，玩家 A 进入玩家 B 开的传送门中即可来到终点。

在下一个房间，两人同步按下上面和下面的按钮即可。

TEST 3

在两面墙的前后，两位玩家各开一个传送门即可，将激光对准两个机关。【图 01–3】玩家 A 站在机关上将档板降下，玩家 B 用折射箱通过折射激光将敌人全部消灭，将激光对准前方的白墙处，出去在激光所对的白墙处发射传送门，在需要激光照射的机关旁边发射异色的，使激光照射过去。玩家 A 在现在激光的尽头发射传送门，在上方需要激光照射的机关对面白墙上发射异色的即可。

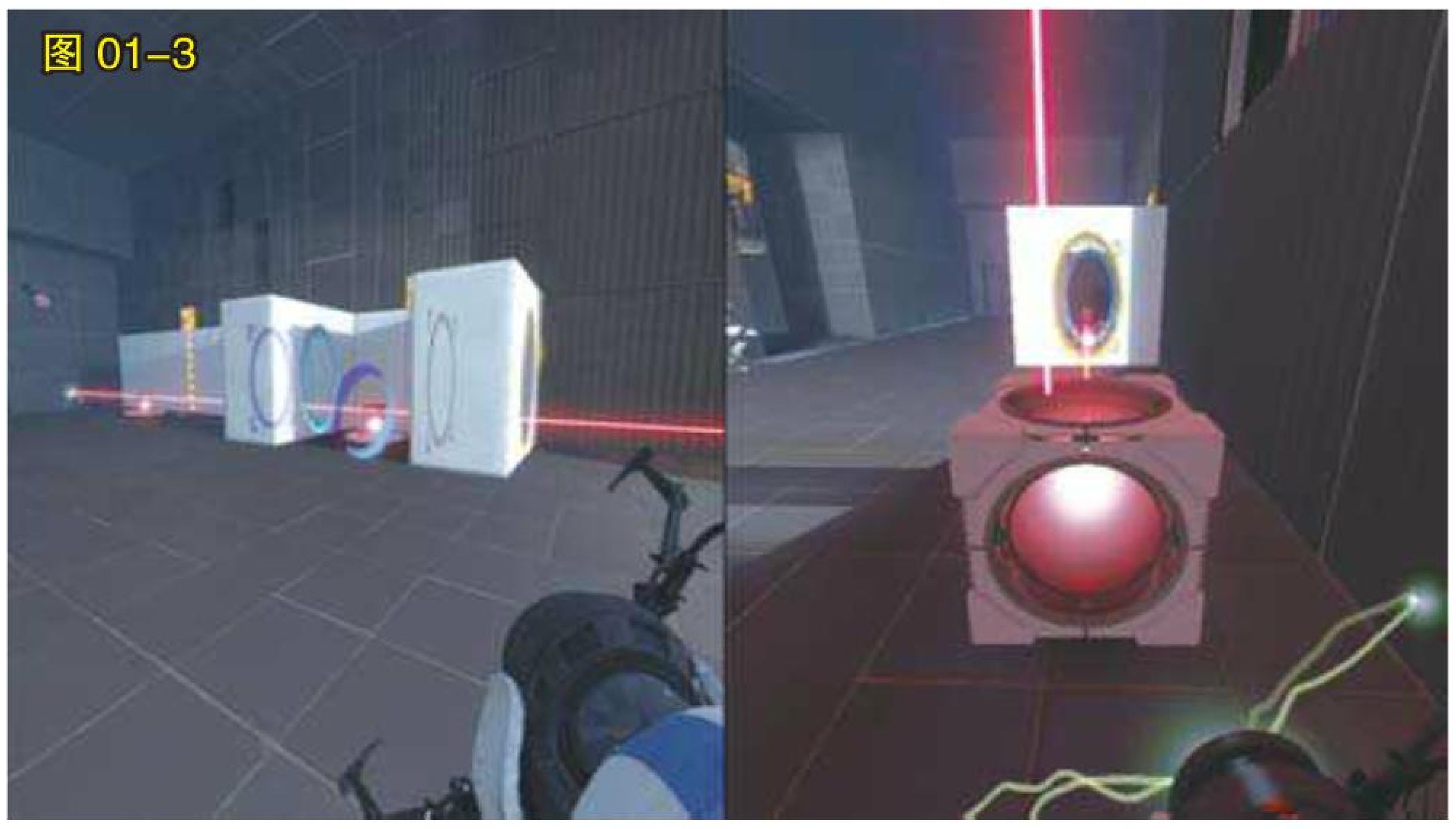


图 01–3

TEST 4

玩家 A 在墙上开传送门，在几个大箱子的左上方发射异色的，这样玩家 B 即可来到那边。之后玩家 A 负责踩按钮移动大箱子，与玩家 B 配合来到下层的最右边。来到最右边后玩家 B 首先在白色墙面上开一个传送门，在下方的白墙上发射异色的。两位玩家继续配合将玩家 B 送往左下方的箱子处。拿到箱子之后玩家 B 原路返回，进入之前自己开的传送门，两人继续配合直到将玩家 B 和箱子一起送过来。将激光折射在白墙上，在白墙和上方机关对面各开异色传送门使激光照射在机关上即可。

TEST 5

首先玩家 B 在两个平台上方各开一个异色传送门，之后玩家 A 先将激光折射到左边的机关上，之后玩家 B 可以来到左边的平台上。玩家 A 将激光对准中间的机关升起另一边的平台，玩家 B 从传送门进入来到另一边。在平台升起后，玩家 A 再将激光对准右边的机关即可。玩家 B 来到出口后在白墙上开传送门，玩家 A 将激光对准左边的机关，进入玩家 B 之前开的传送门中即可来到终点。

TEST 6

向柱子上和远处平台白墙发射异色传送门来到那边，之后两人同时拉下开关，第一时间冲入房间中，拿到光碟，拉门口的开关去将碟塞入播放器中即可完成测试 1。

2 质量与速度

成就醒目

三冠王

完成本章任意三个任务，每个都在 60 秒内完成。

熟练记住解谜步骤即可，可以找最简单的测试来，比如 2、3、4 关。

铁腕作风

通过所有测试，保证不要将箱子毁掉即可。

TEST 1

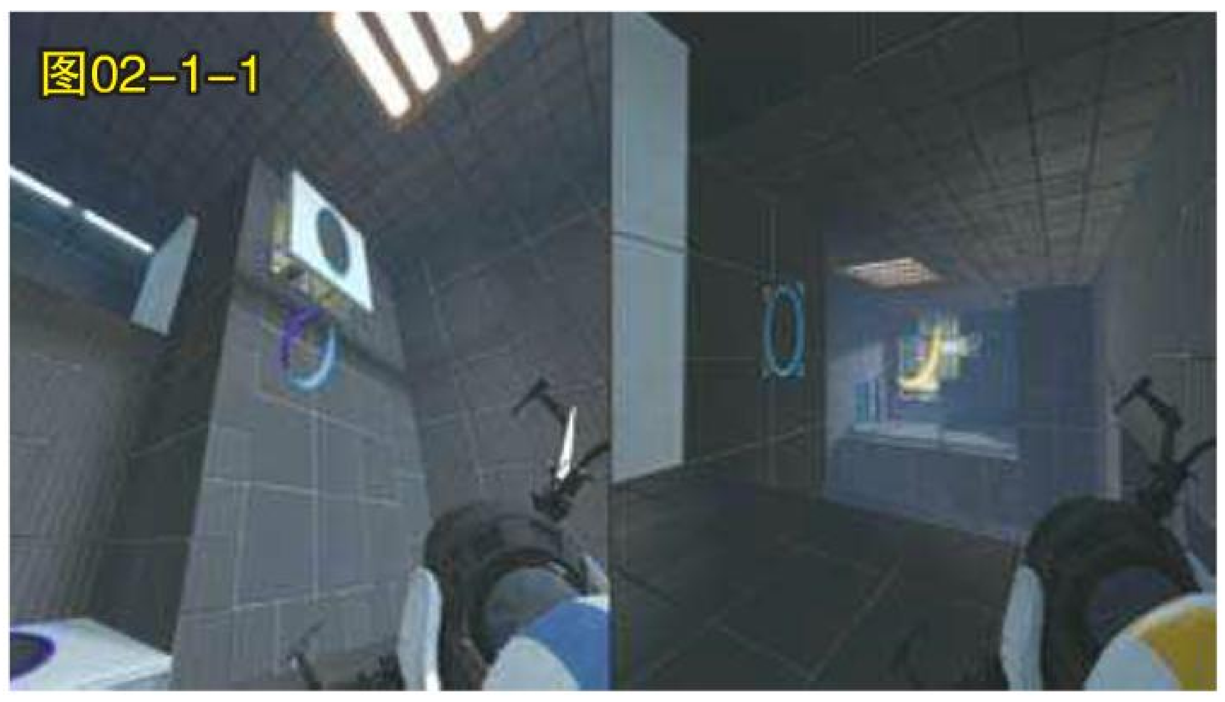


图02-1-1

玩家 A 先在上方开传送门，自己来到上面。之后玩家 B 在出口的对面开紫色传送门，在下面开蓝色入口。这样玩家 A 便可以从蓝色入口落下，借着惯性来到对面的出口。之后玩家 A 利用同样的方法帮助玩家 B 过来即可。

下一个场景也是类似的方法，玩家 A 先在进门左上方的墙上开一个黄色传送门，在身边开一个红色入口，从红色入口进入，站在上面的平台上。玩家 B 在玩家 A 下面的平台上开蓝色传送门，在对面上方开紫色传送门。【图 02-1-1】这样玩家 A 便可以跳入蓝色传送门，从紫色传送门飞到对面。玩家 A 过去之后首先需要帮助玩家 B 来到上面的平台，在玩家 B 身边开红色传送门，之后再在之前的 2 层平台开黄色传送门，这样玩家 B 便可以来到上方的平台。玩家 B 在平台上向左边按钮的对面发射一个紫色传送门，在下方发射一个蓝色的，【图 02-1-2 】跳入蓝色的即可来到另一边的按钮处，两人同时踩按钮即可。

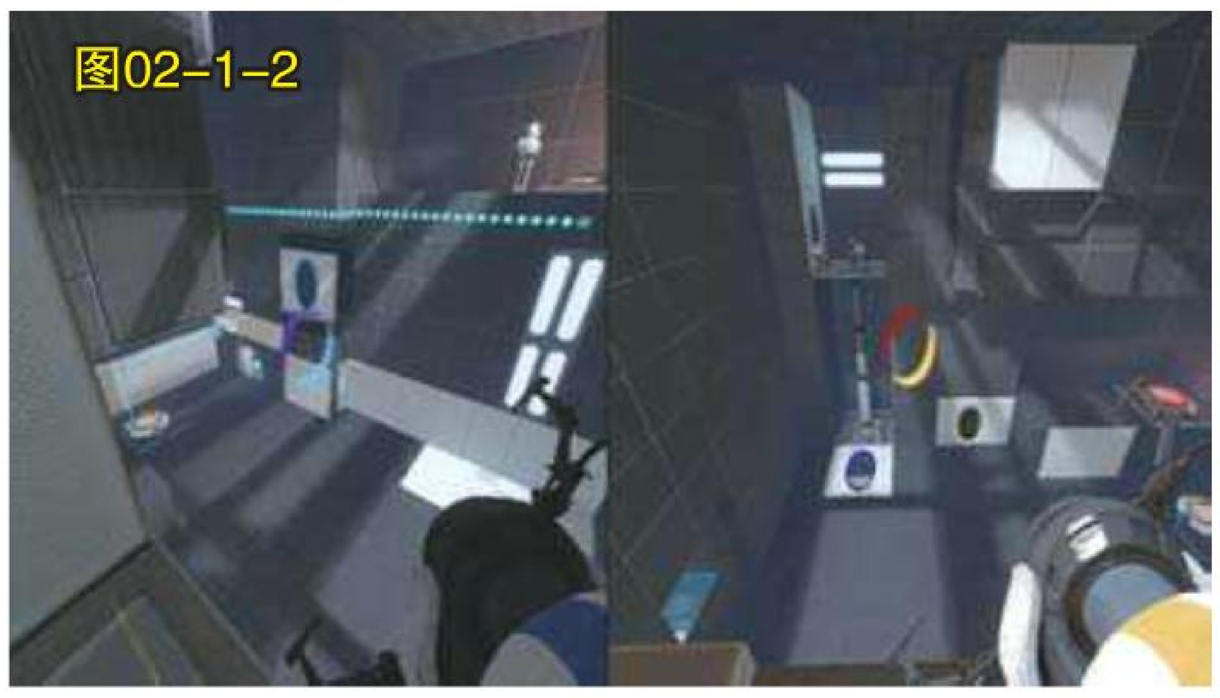


图02-1-2

TEST 2

首先玩家 A 在有蓝色隔离栏的装置上下各开一个异色的传送门，之后玩家 B 进入这个无限循环的装置。玩家 A 按下按钮，将档板移开，之后在斜面上开一个传送门即可将玩家 B 送过去，玩家 B 过去之后用同样的方式将玩家 A 送过来即可，记得先按按钮哦。【图 02-2 】

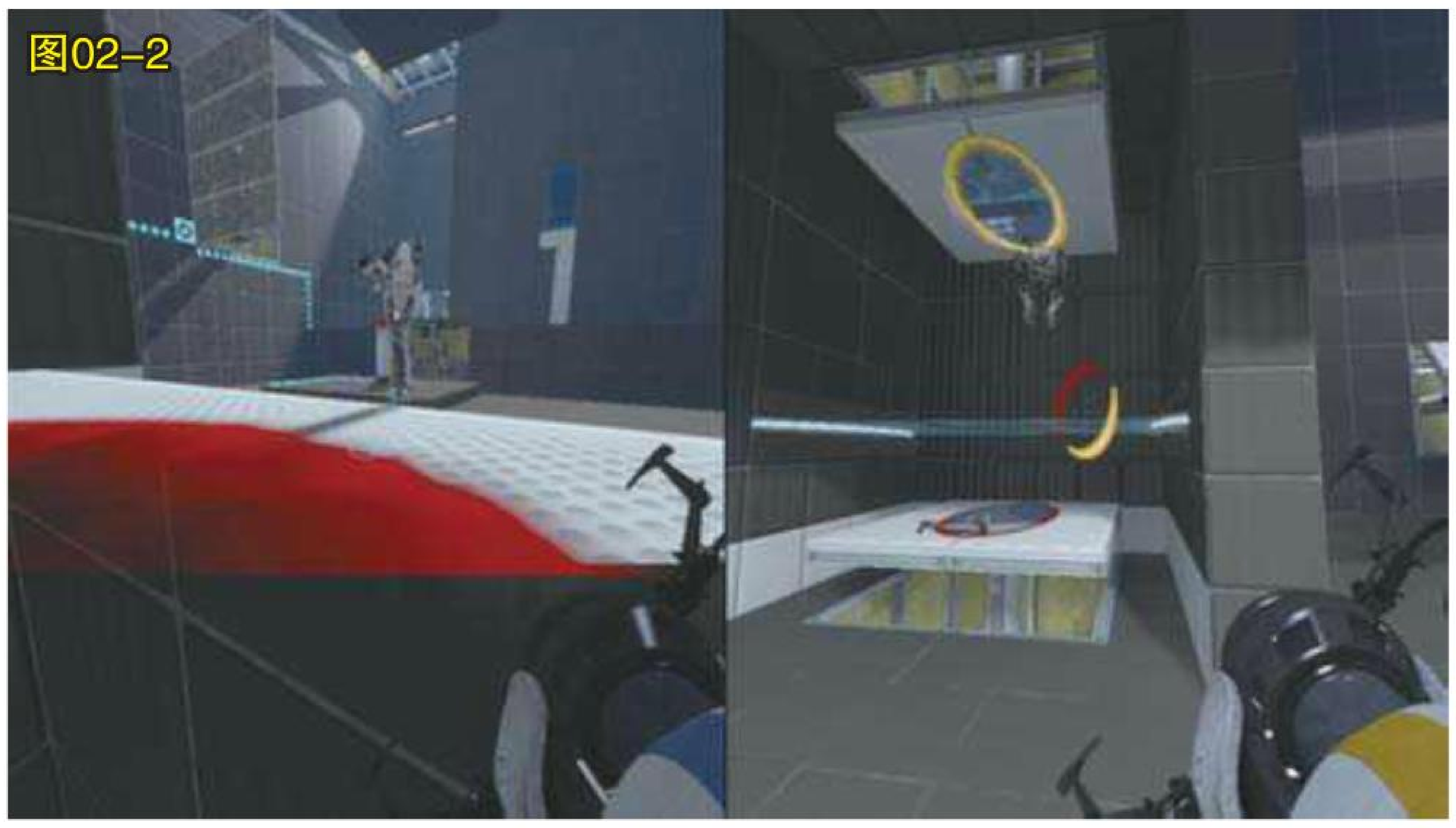


图02-2

TEST 3

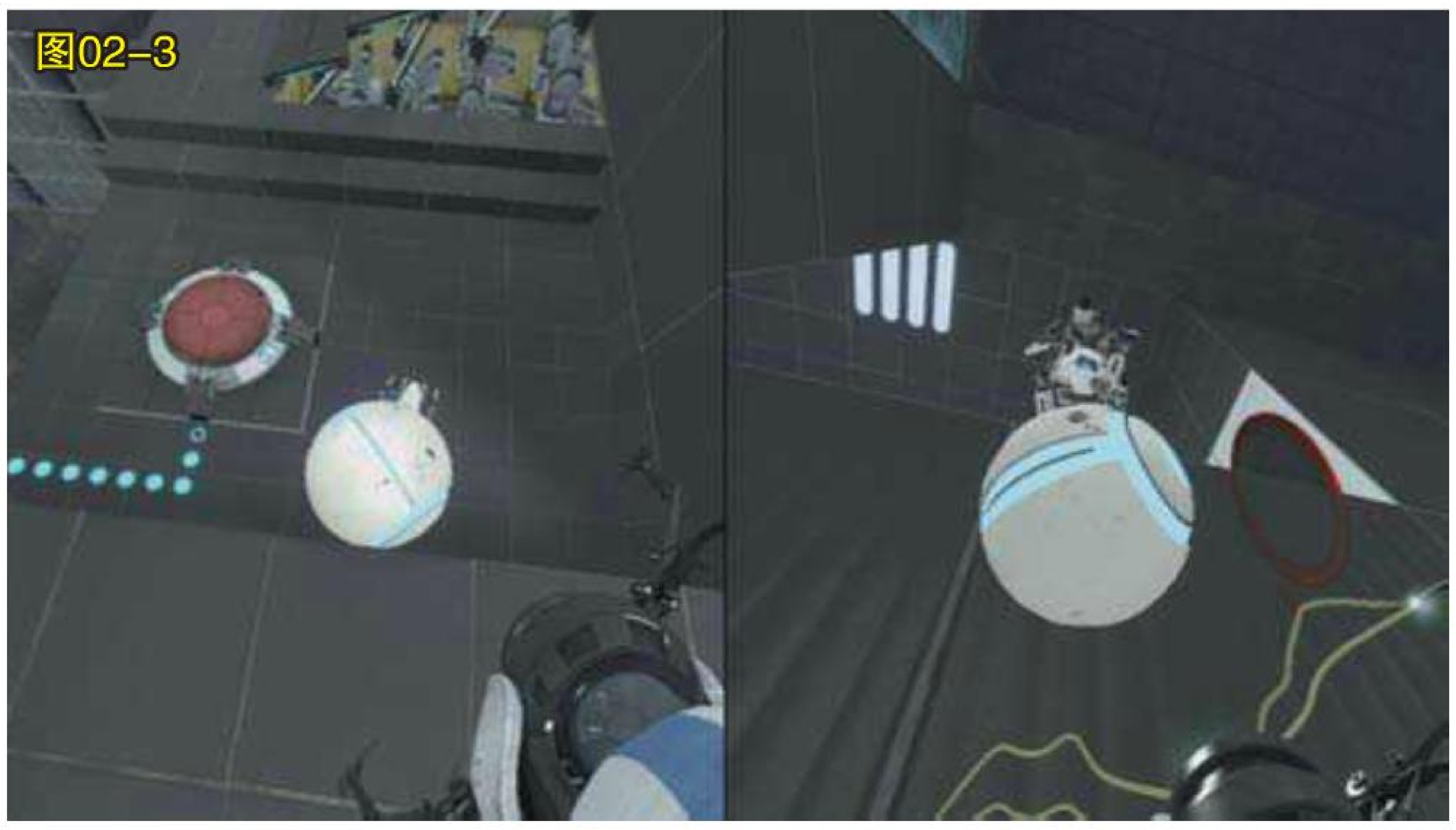


图02-3

首先玩家 A 在类似之前的装置那里上下各开一个异色传送门，之后玩家 B 跳入这个无限循环的洞中，玩家 A 向着红色按钮上方的白墙上发射一个传送门让玩家 B 飞过去并站在按钮上。玩家 B 过去后，按下按钮掉下来一个球。接下来的方法需要利用到身高。黄色高个子的机器人举着球在一边，而蓝色小个子的机器人穿过屏障，来到上边的平台上，这里可以交接，【图 02-3】黄色的机器人跳起，蓝色机器人即可拿到球。之后互相帮忙，来到出口处将球放下即可。

TEST 4

玩家 A 在右边上下两面白墙上开异色传送门，再次形成无限循环的传送门，之后玩家 B 跳入。玩家 A 在上方有按钮的高台下面开一个传送门将玩家 B 弹出，玩家 B 在空中按按钮，之后玩家 A 在另一个按钮下面开另外一个颜色的传送门，让玩家 B 落下的时候再从这个传送门飞出来，空中按第二个按钮。注意速度一定要快。玩家 A 快速在两边各开一个传送门即可。

TEST 5

在弹跳器上方开红色传送门，在斜面开一个黄色的，踩着弹跳器来到对面。

下一个场景，首先玩家 A 在弹跳器上方开一个黄色传送门，之后在斜面上开一个红色传送门。玩家 B 穿过蓝色屏障后在上方的白色档板前后各开一个异色传送门。玩家 A 从跳板出发，经过玩家 B 开的传送门来到平台上。接着再在这边的斜面上开一个红色传送门。玩家 B 此时便可借着跳板通过黄色传送门，来到出口。玩家 A 直接从红色传送门进入，借着跳板也可以来到出口。

这个场景首先先由玩家 A 在弹跳器上方开一个紫色传送门，之后再在箱子下方开一个蓝色的，玩家 A 利用弹跳器跳入传送门中，在上方拿到箱子。之后放下箱子，交由玩家 B 接手。在蓝色屏障对面的斜面上开一个红色传送门，利用弹跳器弹到对面。此时会再次利用身高来一次交接，高个子的机器人在下面举起箱子跳跃，矮个子的在上面接住箱子放在按钮上即可。玩家 A 在新开启的蓝色屏障对面的斜坡上开一个蓝色传送门，利用弹跳器再次来到屏障对面，在这边两个白墙上各开一个异色的传送门。之后玩家 B 在弹跳器下方和蓝色屏障的对面开一个异色传送门，再次穿越即可直接来到出口。在出口旁边开一个传送门，再在下面开一个可以让玩家 A 过来的入口即可。

TEST 6

首先玩家 A 通过传送门来到右边上方的弹跳器处，之后在对面的斜面和斜面右边的白墙上各开一个异色传送门。玩家 B 通过蓝色屏障，在这边的两个斜坡上各开一个异色传送门。这样玩家 A 便可以飞到出口的按钮处。按下按钮取得箱子，将箱子扔下去，自己在上边将玩家 B 开的两个传送门换成自己的。玩家 B 将箱子放在开关上后，穿过蓝色传送门，

图 2-6

重复一遍之前玩家 A 的方法即可。【图 2–6】

在这个场景上方惟一两个白墙处开异色传送门，之后玩家 A 利用跳板来到出口处，踩着这边的跳板后只要不挪动方向即可在空中来回跳跃。此时玩家 B 按按钮将箱子弹出，注意时机要准，在玩家 A 从另一边传送门出来的时候正好能拿到箱子。时机大概在玩家 A 踏上倒数第二个弹跳器时便按，尽量早一些才会有足够的高度。成功之后通过本关。

TEST 7

首先在弹跳器对面和按钮对面两位玩家各开一个传送门，之后两位玩家同时走上弹跳器，同时撞到机关即可。

下一个场景首先由玩家 A 在夹碎机关的对面开一个传送门，之后在上方需要激光照射的机关对面开一个异色的，这样控制高个子的机器人举着箱子站在激光下面即可将升降台升起。玩家 B 在升降台下面开一个传送门，在上方弹跳器的对面开一个异色的，升降台升起后跳入地上的传送门即可撞到弹跳器来到对面。注意速度一定要快。

下一个场景在弹跳器这边开一个黄色传送门，之后在出口上方开一个异色的，将箱子放在弹跳器上，立刻进入黄色传送门后，出来回头进门即可，速度也要快。

TEST 8

图02–8–1

首先玩家 A 在楼梯下方的白墙上打一个红色传送门，之后在按钮对面的 01 号墙面上开黄色传送门，跳入红色传送门后可以按到按钮，此时可以弹出一个箱子。玩家 B 也在刚才下方的红色传送门旁开一个蓝色的，再在 02 号墙上开一个紫色的，跳入即可在空中拿到箱子，注意两位玩家的配合要快。【图 02–8–1】拿到箱子后先由玩家 A 举着箱子将光线折射在开关上，停止风扇。玩家 B 在风扇对面的斜面上开一个黄色传送门，再从之前的红色传送门跳入，飞到对面，进入里面的一个房间，在墙上先开一个黄色的传送门，再在外面需要激光照射的机关对面开一个红色的。玩家 A 则将光线对准右边竖着的墙，在上面开蓝色传送门，之后再在玩家 B 刚才开的的黄色传送门的对面开一个紫色的传送门，将光线传送过去。即可停止风扇转动。过去之后将 DISC 放入，第二章完成。【图 02–8–2】【图 02–8–3】

图02–8–2

图02–8–3

3 硬光地表

TEST 1

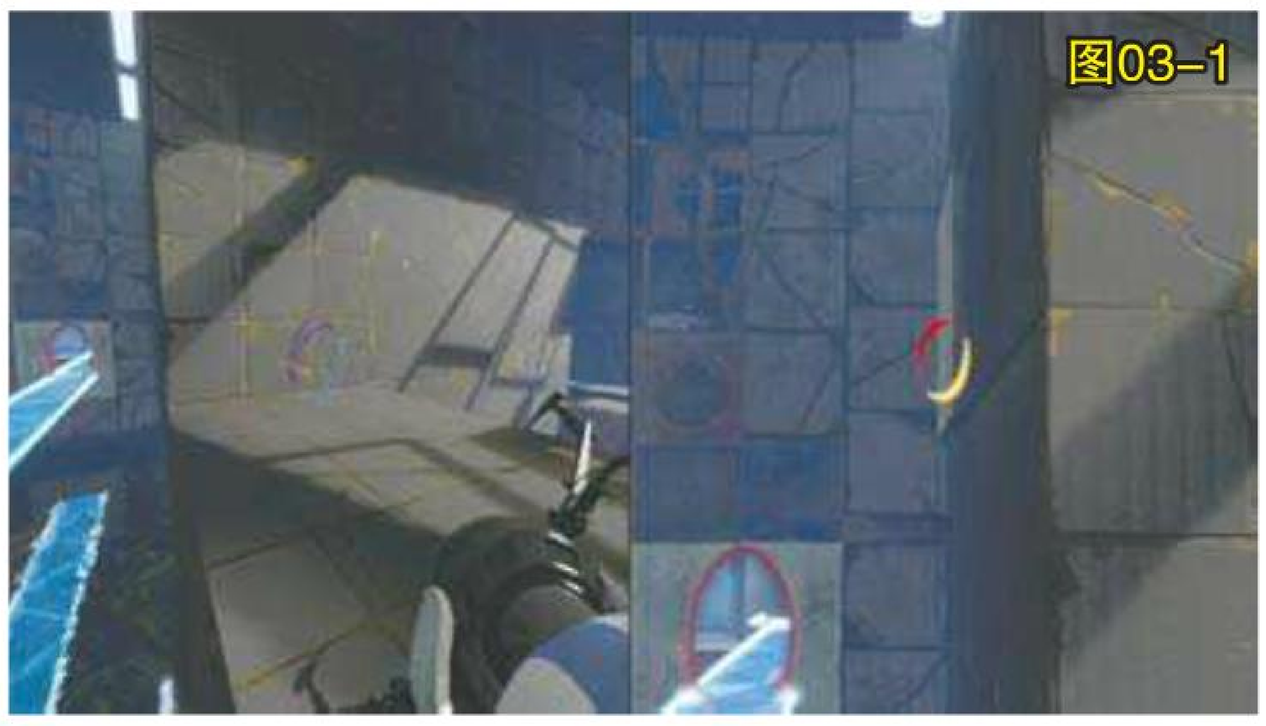


图03–1

首先玩家 A 在蓝色路尽头开黄色传送门，接着对着上方的白墙发射红色传送门建立来到对面的道路，过去之后，跳到中间的平台上，在岸边瞄准出口对面的白墙开红色传送门。【图 03–1】这样玩家 B 即可通过，来到出口处。接着玩家 A 向左边的白墙发射一个红色传送门，玩家 B 分别在红色传送门的对面尽头和上方白墙各开一个异色传送门，这样玩家 A 即可通过桥来到出口。

下一个场景首先 A 玩家在弹跳器的正上方开一个黄色传送门，接着在上方的蓝桥尽头开一个红色的，这样在利用弹跳器弹起后会被蓝桥挡住，在弹起被挡住后立刻向黄色传送门的下方发射一个黄色传送门即可落在蓝桥上面。接着穿过黄色传送门来到按钮上方，隔着蓝桥对着下面发射一个黄色传送门正好落在按钮附近按按钮。拿到球之后需要两个人配合。首先玩家 B 持球，之后玩家 A 在弹跳器顶端先开一个黄色传送门，接着玩家 B 持球弹起，在空中会被蓝桥挡住，玩家 A 迅速向下方再发射一个黄色传送门使玩家 B 落在上面，玩家 B 持球来到对面即可过关。最后玩家 A 用一开始的方式来到对面即可。

成就醒目

姿势无用

玩家 A 站在踩按钮升起的平台摆姿势时，玩家 B 离开按钮让玩家 A 落入水中。

TEST 2

首先玩家 A 在蓝桥尽头开黄色传送门，接着在旁边开红色的可以让玩家 B 来到对面。玩家 B 来到对面后对着远处的白墙开一个蓝色传送门之后回去，【图 03–2】将尽头的黄色传送门改成紫色的。之后玩家 A 通过紫色的门来到对面再次重复刚才的方法即可。玩家 B 过来在蓝桥尽头和上方各开一个异色的传送门即可通往终点。

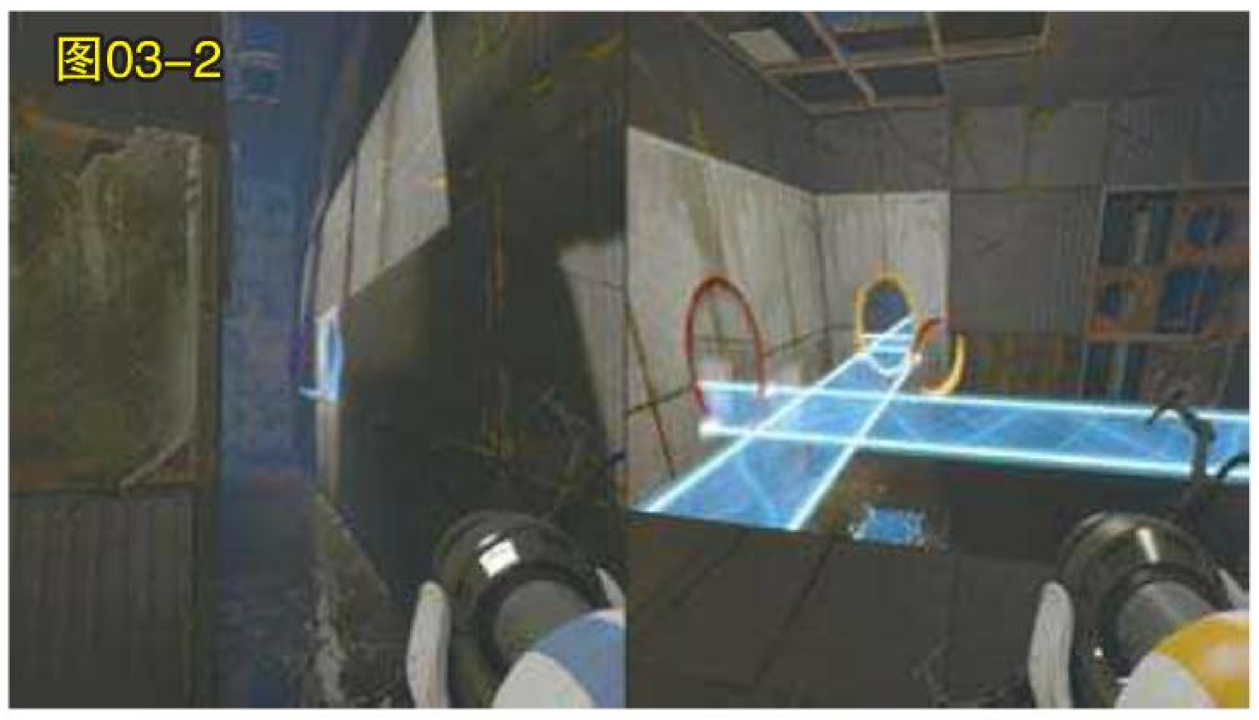


图03–2

TEST 3

玩家 A 首先在旁边任意白墙上开黄色传送门，在蓝桥旁开红色传送门，来到蓝桥上之后可以按按钮，掉下来一颗球，但必须有人在那里接着。向蓝桥尽头发射黄色传送门，再通过红色传送门为玩家 B 造一条可以接住球的蓝桥。玩家 B 顺着桥过去，先在桥尽头开蓝色传送门，之后在上方开一个紫色传送门。玩家 A 按下按钮，玩家 B 接住球。玩家 B 从蓝色传送门进入即可来到放球的机关处。玩家 B 在蓝桥尽头以及上方各开一个异色传送门，帮助玩家 A 制造一个通往上方的道路即可。

玩家 A 在蓝桥尽头开红色传送门，在水左边的白墙上开黄色传送门，形成一座水面上的桥。之后玩家 B 在这个水面桥的蓝桥尽头开紫色传送门，再在桥的上方开蓝色传

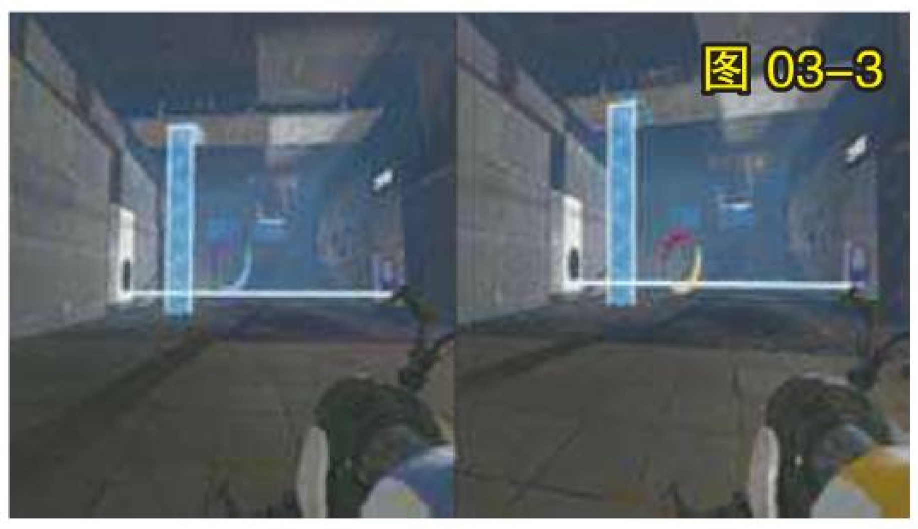


图 03-3

送门，使之正好成为挡住从对面跳跃的一个屏障。【图 03-3】之后用弹跳器跳到对面，再次弹过来时便会被拦截，停在蓝桥上。两个玩家都来到桥上后。由玩家 B 在上方开一个蓝色传送门，这样即可通过紫色传送门来到出口。

成就醒目

传送门保育协会

只开 5 个传送门通过本测试的方法如下，先在蓝桥正上方开传送门，注意是高处那个地方，可以从那里正好来到出口。之后跳到蓝桥上，注意调整角度后才可以正好跳到蓝桥上，之后便可穿过传送门来到出口，接到落下的球放在机关上通过。

第二个房间弹跳到对面后直接对着出口顶上开传送门将蓝桥挡在那里，注意位置要倾斜一点，弹回去后，再用弹跳器弹跳过去被蓝桥拦截的同时向出口移动即可直接来到出口。注意踩弹跳器的位置要靠右一点。

TEST 4

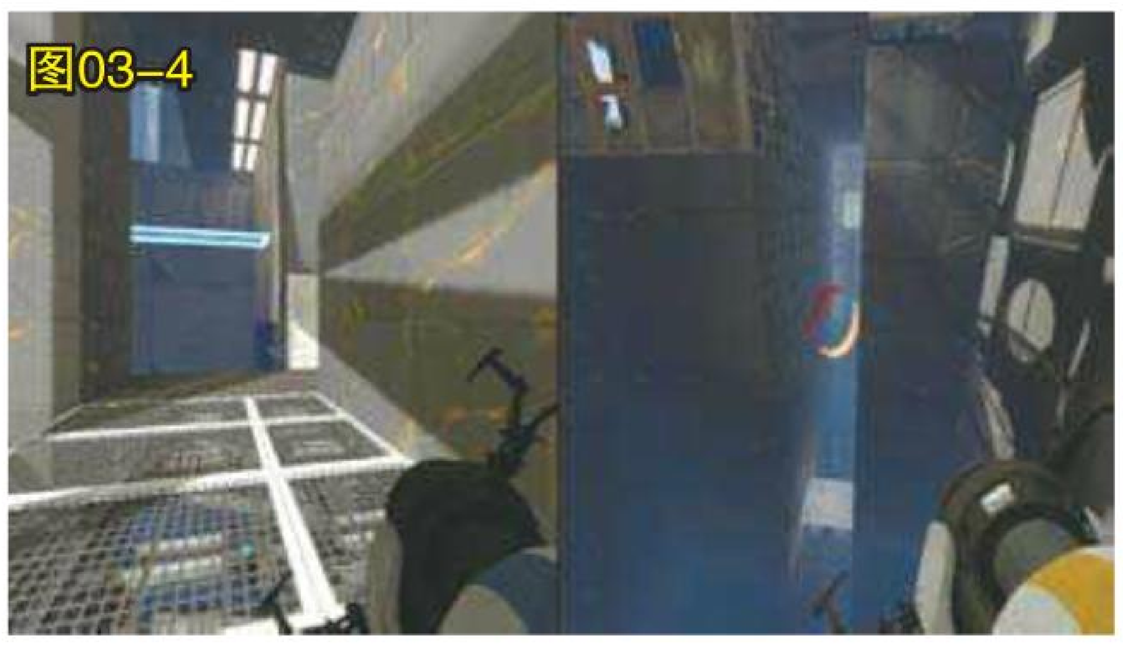


图03-4

首先是个一个人也能通过的谜题，先在蓝桥尽头开黄色传送门，之后在弹跳器弹起到顶上后在下面开红色传送门正好落在上面。之后进入红色传送门来到上方，对着远处一个白色斜面发射黄色传送门，即可从红色传送门进入来到出口。

首先玩家 A 在蓝桥尽头开红色传送门，在下面开黄色传送门来到下面，制造蓝桥后跳到新升起的平台处，这里对面和下面有两个较为隐蔽的白墙。【图 03-4】在对面发射一个黄传送门，玩家 A 来到下面的白墙正上方。玩家 B 向下方和上方的斜面各开一个异色传送门，这样玩家 A 在向任意白墙处开枪后即可落入下面的传送门后飞到出口。接着在自己旁边和玩家 B 旁边开传送门，帮助玩家 B 上来即可。

TEST 5

玩家 A 在弹跳器上方开黄色传送门，在另外一处下方开红色传送门，玩家 A 即可来到蓝桥处，在蓝桥尽头发射一个红色传送门，之后玩家 B 在弹跳器上方开蓝色传送门，另外一个地面开紫色传送门，这样玩家 A 在利用弹跳器后即可在空中发射黄色传送门建立蓝桥，落在桥上。玩家 B 通过弹跳器来到蓝桥起点，走入对面的红色传送门后即可来到桥上。此时两人前后站位，由玩家 A 向后面白墙处发射黄色传送门使两人都落在上面，走到出口即可。

首先玩家 A 在斜面和弹跳器上方各开一个传送门，之后利用弹跳器来到蓝色屏障后面，将旁边的斜面开一个紫色传送门。玩家 B 则在蓝桥尽头开黄色传送门，靠近玩家 A 的下方白墙 A 处开红色传送门。这样便可跳到这个桥上，返回弹跳器处。在弹跳器上方开蓝色传送门，之后即可从之前的斜面飞出来到对面。来到这边后方法和之前类似，在斜面上开一个紫色传送门，之后玩家 B 在现在靠近玩家 A 的另外一面白墙 B 上开红色传送门，这样玩家 A 即可落到蓝桥上，进入红色传送门来到蓝桥起点。玩家 B 再在一开始的白墙 A 处开红色传送门，玩家 A 通过黄色传送门即可来到弹跳器处开蓝色传送门借着弹跳来到终点。最后帮助玩家 B 用同样的方法通过即可。【图 03-5】

图03-5

TEST 6

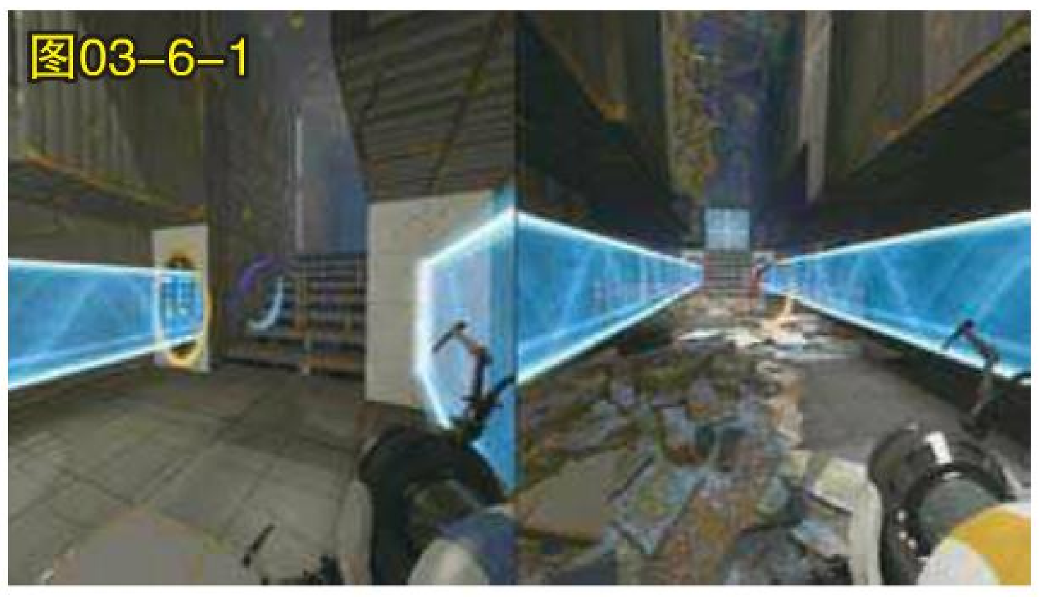


图03-6-1

身后白墙处开一个黄色传送门，将蓝桥传送出来，这样可以来到对面。在去对面之前首先要挡住机器人的火力，玩家 B 对着左上方的蓝桥尽头发射一个蓝色传送门，之后在身后另一处发射紫色传送门，使蓝桥成为一道屏障。

玩家 A 利用传送门将一排敌方机器人的射线隔住，玩家 B 在旁边开门即可来到另一边。到了这边后玩家 A 先在右边白墙上发射传送门将蓝桥送过来，把右边的火力堵住。玩家 B 则在蓝桥尽头开一个传送门，另外一边开一个异色的堵住左边的火力，这样即可通过。【图 03-6-1】

下一个场景中首先两人同时落到下面的蓝桥上，之后玩家 A 在蓝桥尽头开红色传送门，在上方开黄色传送门，通过红色传送门来到 2 层。【图 03-6-2】来到上方后在

图03-6-2

这样玩家 A 即可通过。玩家 A 走到按钮附近时，玩家 B 需要向别处开枪取消屏障，这时玩家 A 迅速按下按钮，之后后退，玩家 B 再迅速将屏障生成即可拿到后面的球。将球放在机关上，两人都过去后玩家 B 在别处开紫色传送门取消屏障即可。

成就醒目

你伤不了我！

用蓝桥将敌人的火力挡住之后在他们面前做跳舞的姿势即可。

TEST 7

首先由玩家 A 在蓝桥尽头开黄色传送门，之后在前方开一个红色的，使蓝桥形成屏障挡住子弹。之后两人来到对面。玩家 B 对着高台上方和玩家 A 旁开异色传送门让两个玩家都来到上方。玩家 A 到达上方后首先将红色传送门打在这层的墙上形成屏障，阻挡子弹。玩家 B 则需要在敌方小机器人的右边开一个红色传送门，再在弹跳器的上面开一个黄色的。这样利用弹跳器飞跃的过程中可以将敌方机器人抓住。

下一个场景首先由玩家 A 在蓝桥尽头发射紫色传送门，之后在墙上发射蓝色传送门形成屏障，注意位置要高一点才能挡住，之后站在按钮上。玩家 B 向新出现的按钮发射黄色传送门，在旁边开红色的直接过去即可来到开关处。按下开关后找到发射箱子被拦截的地方，在那里开一个黄色传送门，再在旁边开一个红色的。【图 03-7】这样球飞出即可砸坏两个敌方机器人。之后向玩家 A 对面发射一个红色传送门，将箱子传送过去。玩家 A 拿到箱子后将它放在机关上，之后对着按机关才会出现的墙发射一个传送门，立刻向身边发送另一个即可来到出口处。

图 03-7

卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中赢 典藏攻略 实用技术 软组织

TEST 8

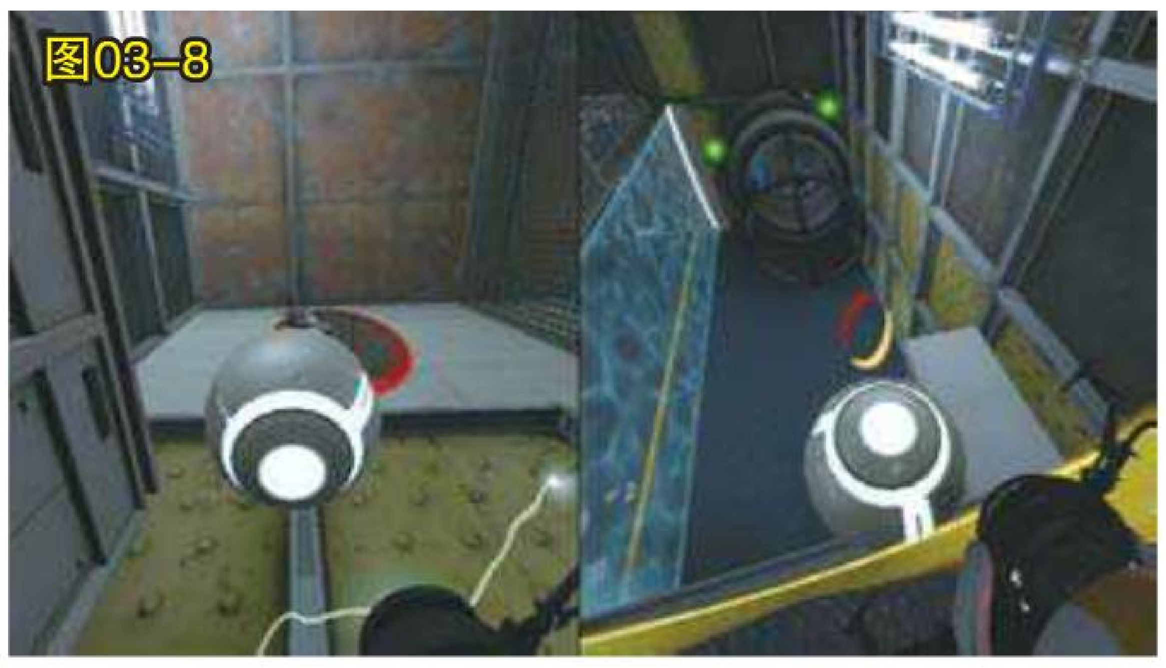
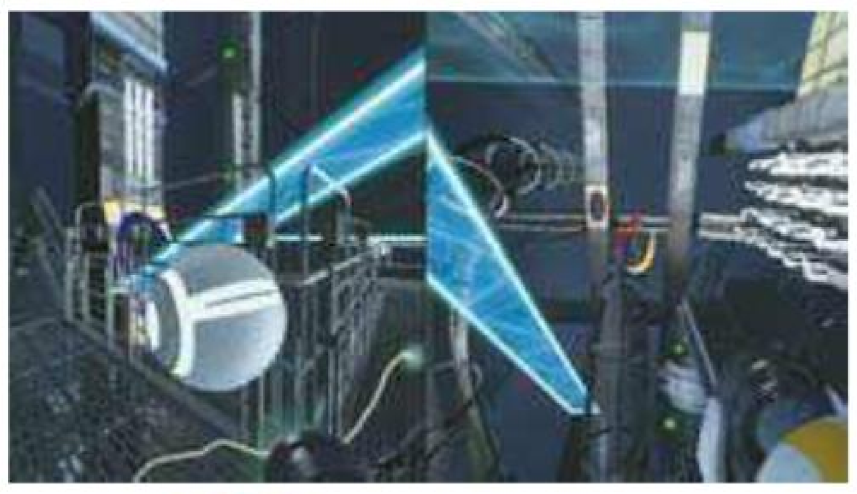


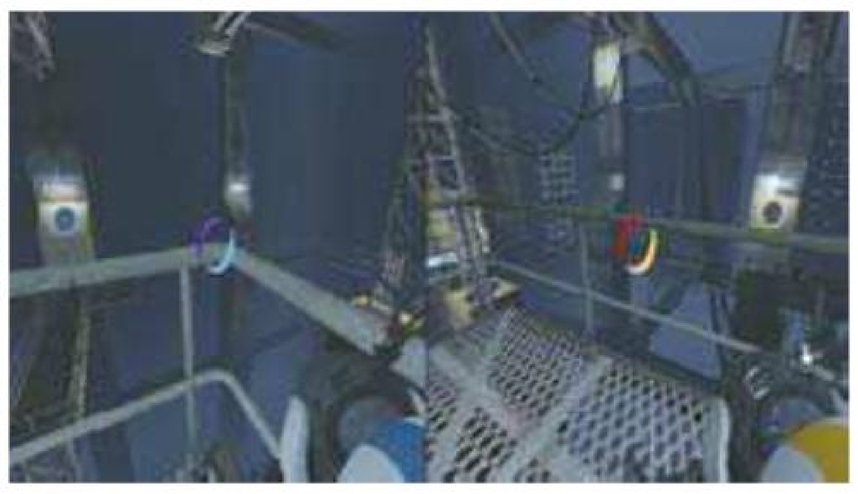
图03-8

首先玩家A来到蓝色隔离的对面拿到小球，之后玩家B在隔离房间的里面，和激光旁各开一个传送门，利用这个传送门，里边的玩家A举着小球跳起，传送门这边的玩家B则按A键蹲下将球拿到，放入激光中。【图03-8】

下一场景中首先开启机关，之后玩家A在蓝桥尽头开一个紫色的传送门，之后在球飞出的途中上方开一个蓝色的可以将球拦截。之后玩家B通过隔离带来到这边将球落入的点开一个红色传送门，再向红色传送门左上方开一个黄色的。这样球会从这里出来。玩家等球打在第一道屏障的时候立刻向旁边的墙发射一个蓝色传送门形成一座桥，让桥正好接住小球。【图03-8-2】

下一个场景首先由玩家A在蓝桥尽头开一个蓝色传送门，之后在上方开一个紫色的，两人穿过传送门同时来到上方的的桥梁上。玩家B和玩家A各自站在下面有白墙的地方，位置要准。玩家B向自己的下方发射黄色传送门，向对斜面白墙发射一个红色传送门。玩家A瞄准自己对面的另个斜面，向那边开一个传送门，在落下的途中快速向自己的下方发射另外一个传送门，这样两人飞出即可在空中相撞来到出口。【图03-8-3】将盘放入后本章结束。





4 传送漩涡

TEST 1

这个谜题很简单，只要玩家A在波纹尽头开蓝色传送门，之后在下边对着右边的白墙开紫色传送门，使波纹从右向左推。之后跳进波纹中。玩家B则向波纹尽头开红色传送门，接着跳入波纹中，向红色按钮对面的白墙上开黄色传送门。两人即可挤在按钮上生成平台。之后玩家B跳到平台上，对着出口对面开黄色传送门即可将两人送往出口。

TEST 2

一开始有一个弹跳器，如果踩着便会掉入水里。玩家A首先向波纹尽头发射紫色传送门，之后站在开关上，向踩着弹跳器必经的途中发射一个蓝色传送门，这样玩家B利用弹跳器和波纹即可来到里面的房间。玩家B在里面按下按钮拿到小球，玩家A踩机关向玩家B所在的房间反射一个逆向的波纹，【图4-2】。玩家A跳起将球放到波纹上送出。玩家A出来房间，对准球现在所在位置的前后各开一个异色传送门即可将球送往机关处。

图4-2

TEST 3

老规矩，玩家A先在波纹尽头开红色传送门，在下面的白色底板上开黄色传送门。玩家B顺着波纹来到顶上后，先对着远处的斜面开蓝色传送门【图4-3】。之后瞄准下面的白色地板准备从刚才开蓝色传送门的地方飞出。玩家A此时站在按钮上生成隔离栏，之后瞄准上方的白墙准备射出波纹接住玩家B。准备好后先由玩家B在自己的下方发射紫色传送门将波纹取消，落下后从蓝色传送门中飞出的同时，玩家A对着墙发射黄色传送门送出波纹，这样玩家B飞出来被档板隔住，落到新生成的波纹上来到终点。按下按钮拿到箱子，将箱子抛下自己不要下去。玩家A将箱子放在按钮上，之后再次利用之前的方法，两人互换一下身份即可来到终点。

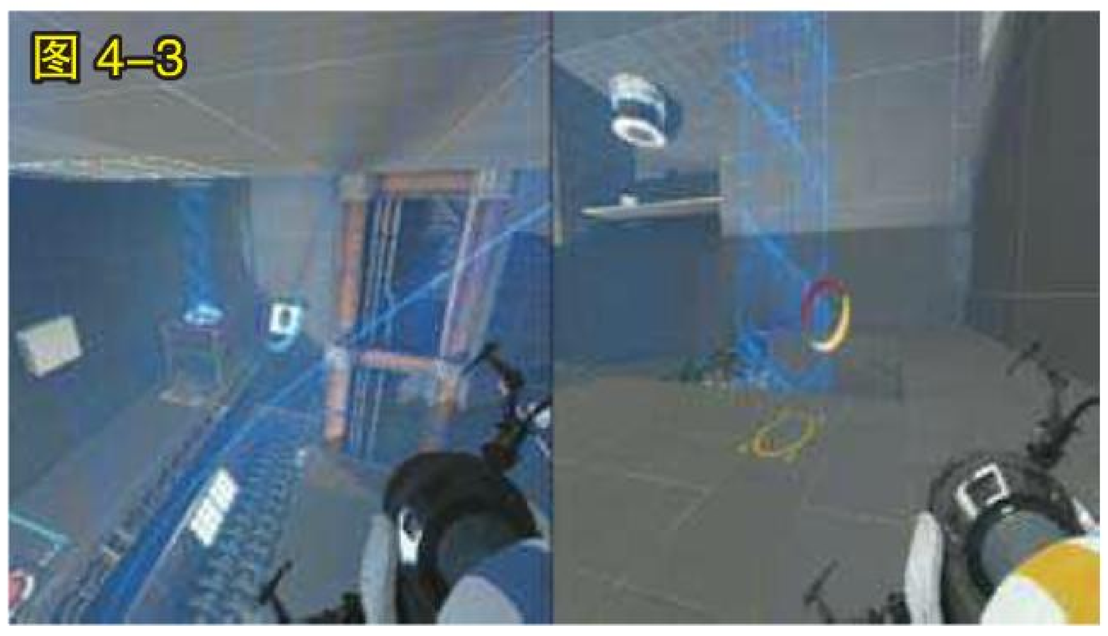


图4-3

TEST 4

玩家A先在波纹尽头和通往激光房间对面的墙上各开一个异色的传送门，【图4-4】可以让玩家B从波纹源头进入传送门，来到激光房间中。玩家B进入房间后按下按钮会掉下反射箱，玩家A向身后白墙发射一个波纹让波纹可以正好接住箱子。玩家B在箱子尽头发射红色传送门，再向房间中的白墙发射黄色传送门将箱子运来，将箱子放在激光上形成折射，玩家A先将波纹取消，玩家B将激光对准黄色传送门，之后玩家A在通往出口的墙面上发射一个波纹【图4-4-2】，这样两个玩家即可跳入一开始的波纹里，通过传送门来到终点。

图4-4

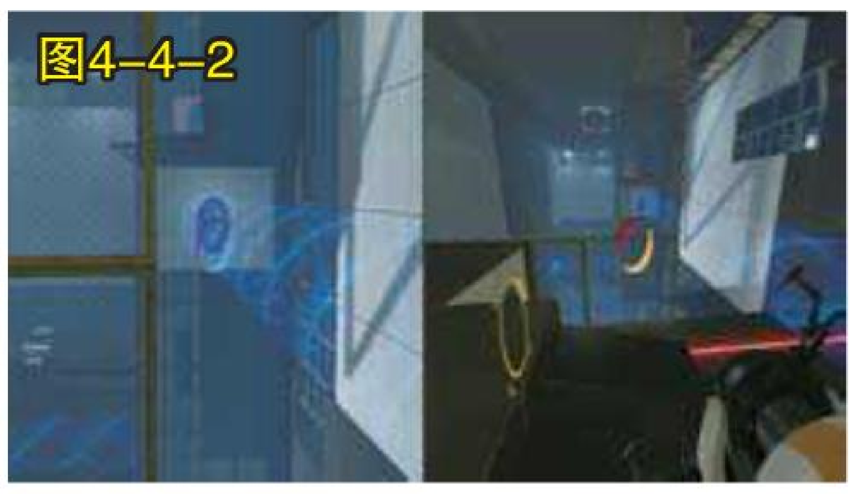


图4-4-2

TEST 5

图4-5

玩家A先在波纹尽头开紫色传送门，之后向上方的墙上开一个蓝色的，这样可以顺着波纹来到对面。【图4-5】。利用弹跳器跳入波纹来到对面，这里可以拿到箱子。玩家B踩机关让波纹倒流，之后玩家A跳入倒流的波纹中来到玩家B处，对着空中红色按钮的对面开一个蓝色传送门，将箱子放在弹跳器上弹入波纹中，在最后可以卡在空中的开关处即可过关。

TEST 6

玩家A在波纹尽头开蓝色传送门，在左边的墙上开紫色传送门，这样玩家B可以顺着这个波纹走，玩家B在途中需要从横向的波纹跳到一开始竖向的波纹中，在上升的过程中向出口对面开红色传送门，向上方开黄色传送门。【图4-6】。这样即可来到终点，这里有个按钮先踩上去。玩家A此时将波纹继续打在墙上，这次逆流的过程中同样需要向出口对面的白墙处开传送门，这样玩家B离开按钮，使得波纹顺流，便可将玩家A带向终点。

图4-6

TEST 7

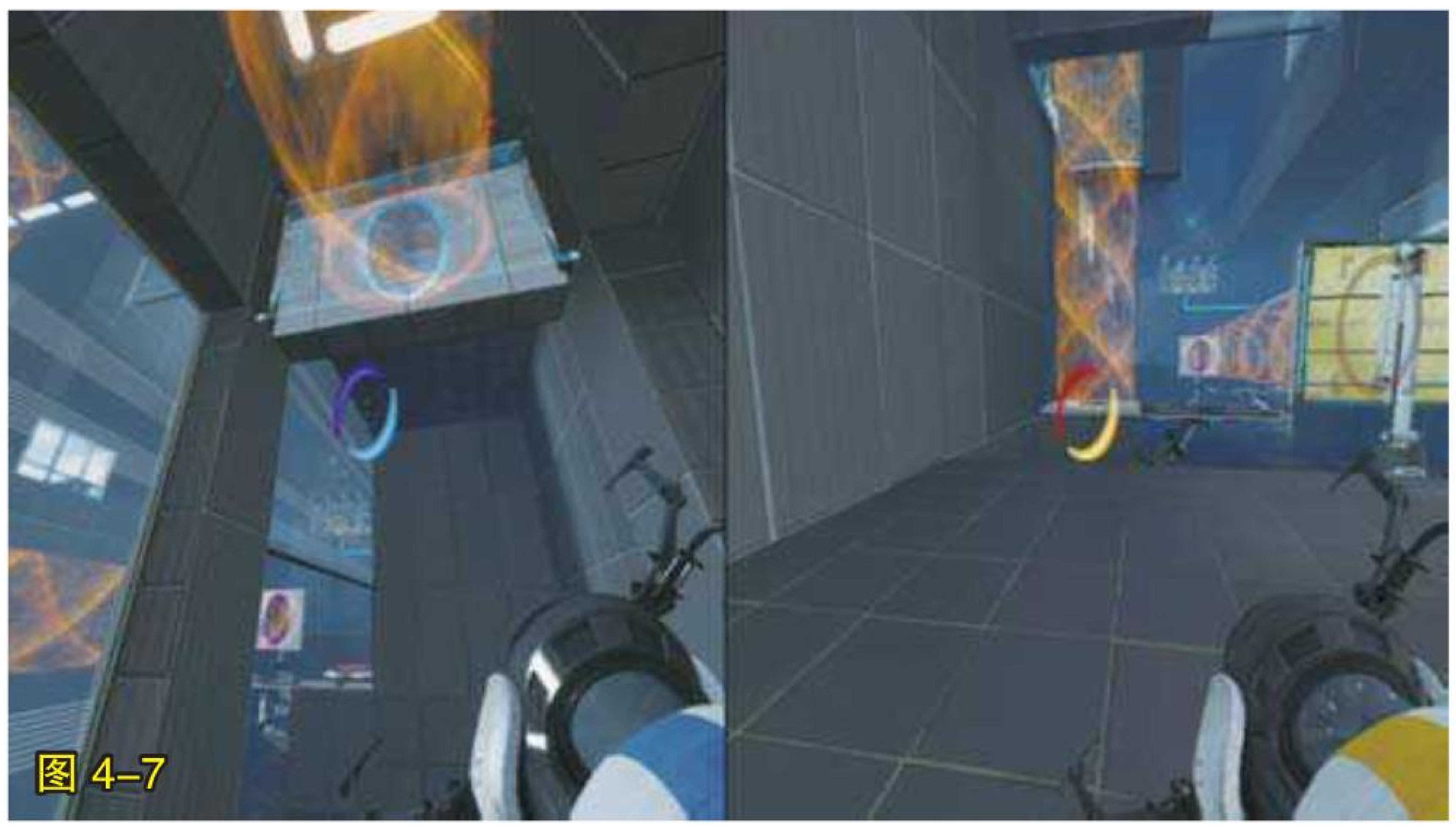


图 4-7

玩家A先通过蓝色屏障，进入有按钮的房间，在房间内上方波纹尽头开一个蓝色传送门，向平视方向远处发射一个紫色的，之后踩着机关。玩家B通过弹跳器来到对面，在对面的墙上，也就是目前波纹的尽头开红色传送门，在这边弹跳器途中会经过的地方下面开一个黄色传送门【图 4-7】，这样玩家B在利用这边弹跳器时中间会被吸入波纹中。在穿过传送门后中途下来到红色按钮处踩机关。此时玩家A从蓝色屏障中出来，玩家B在新生成的白墙也就是玩家A利用弹跳器到达的终点上开红色传送门，【图 4-7-2】玩家A利用弹跳器从传送门进入，弹起后来到终点。从终点另一边可以找到波纹的尽头，在尽头开蓝色传送门，对着中间平面的墙开紫色的传送门，【图 4-7-3】这样玩家B即可顺着波纹中途下来到通往终点的平台上，此时玩家A再向那里发射一个紫色传送门即可。

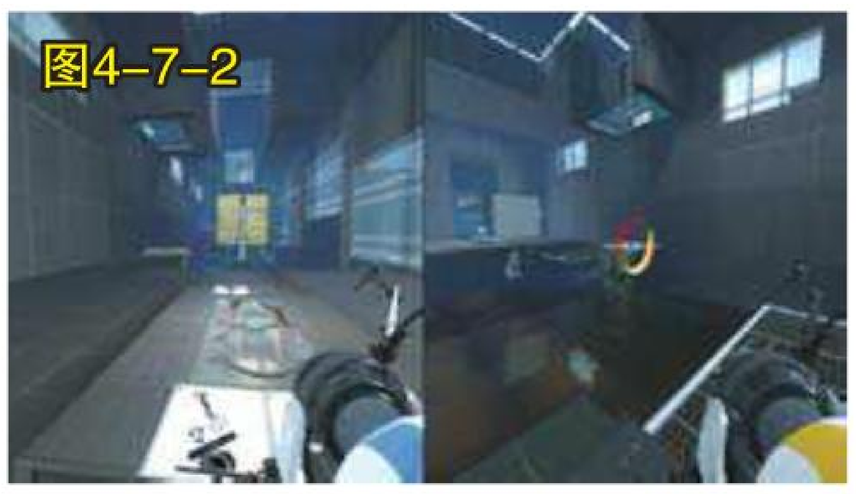


图4-7-2

图 4-7-3

TEST 8

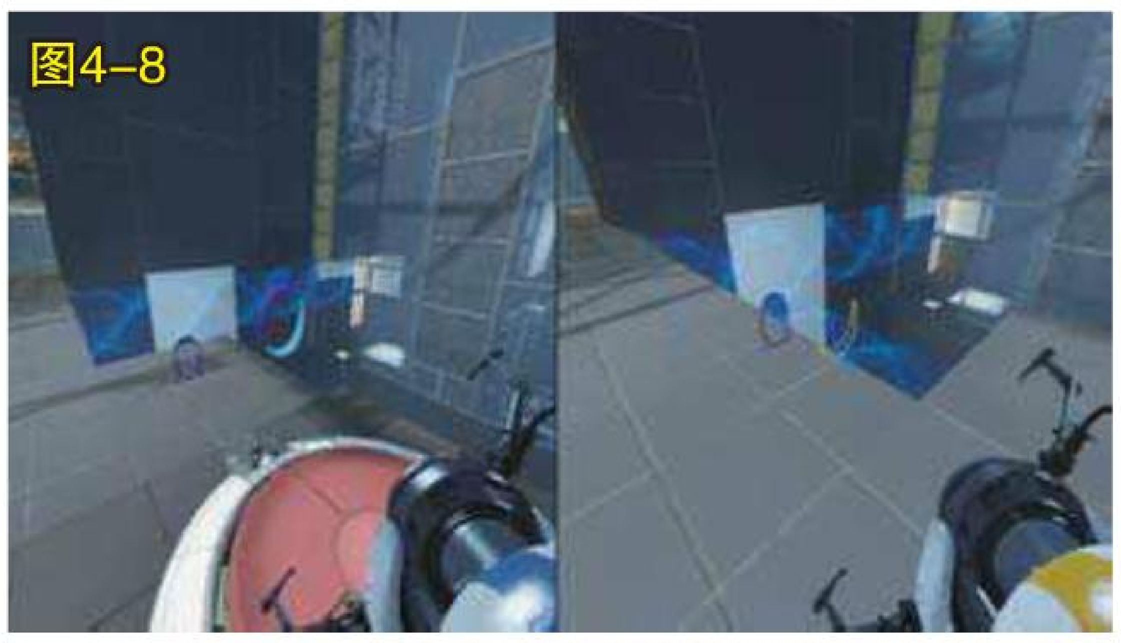


图4-8

先由玩家A制造一条通往压碎机机关处的波纹，【图 4-8】玩家B跳入后，在穿过蓝色屏障后向自己的对面白墙发射红色传送门，向右下方的白墙发射黄色传送门，这样即可向上推进，到顶后对着前方发射黄色门得同时，玩家A踩机关使波纹倒流。通过之后继续向上方发射一个黄色传送门下来，玩家A离开按钮。玩家B向白墙发射黄色传送门顺着波纹前进，来到下一个地点后向下发射黄色传送门顺着波纹升起，在快到达终点时再向对面发射一个黄色传送门，同时玩家A按着按钮使波纹倒流，玩家B即可来到终点。到达终点后在机器人和箱子的上方开一个黄色传送门，消灭机器敌人。之后玩家A踩机关使波纹倒流，玩家B将箱子和自己一起通过波纹输送，在最后快穿过玩家A的传送门时，玩家A向附近下面的一处白墙发射传送门，将箱子和玩家B传送过来。之后玩家B向空中的斜面和自己的下方各发射一个异色传送门，即可飞到出口。此时玩家A将箱子放在波纹上，在刚才下面的白墙上再发射一个异色传送门，通过波纹将箱子送往上方。【图 4-8-2】，之后利用相同的原理在斜面和下方开异色传送门将箱子抛向玩家B处，玩家B取得箱子后放在机关上。玩家A利用运箱子的方法把自己送往终点即可。

图4-8-2

TEST 9

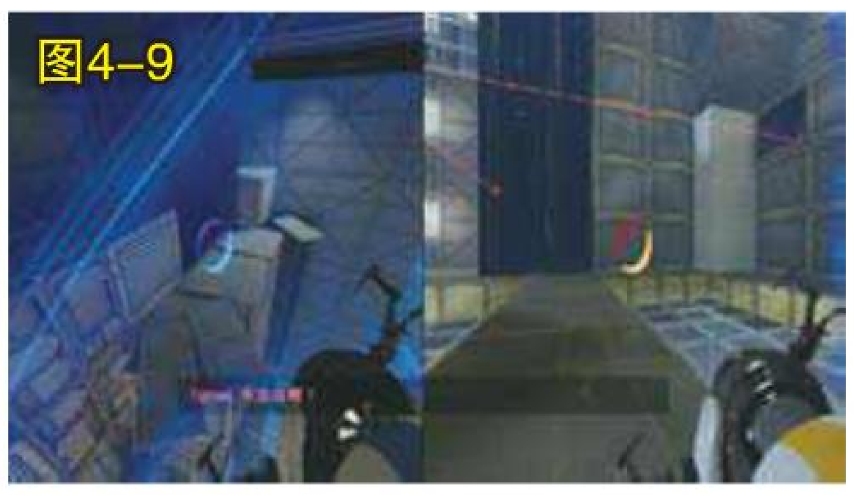


图4-9

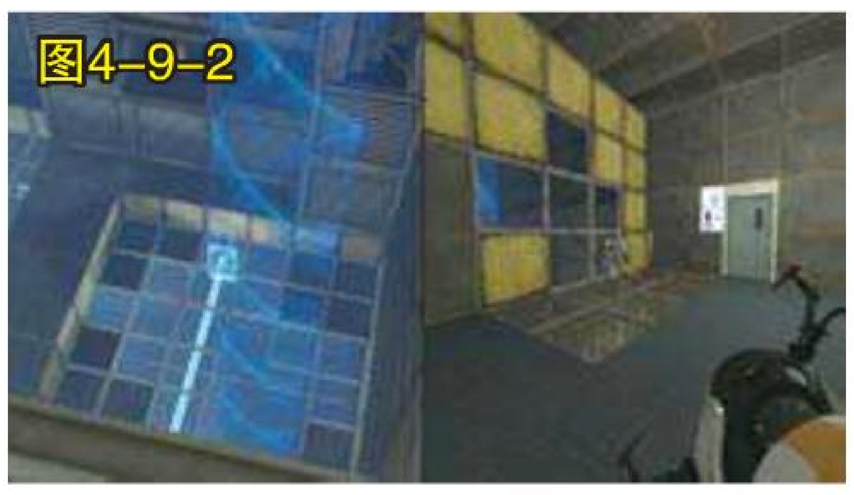


图4-9-2

经过了上面那个麻烦测试，这个要简单多了。首先玩家A在蓝桥尽头开黄色传送门，在另一端开红色传送门利用蓝桥拦截子弹。玩家B在波纹尽头开紫色传送门，在窗户附近开蓝色传送门，两人跳入波纹来到第二区域后，玩家A先在炮台面前白墙上发射红色传送门建立屏障。玩家B在下方发射蓝色传送门，两人掉下去被波纹接住推向下一个房间。

来到下一房间后先由玩家A建立屏障，阻隔左边的小机器人，之后玩家B对着波纹尽头和地面上的白墙发射异色传送门。两人跳入波纹中，上去的途中玩家A开屏障将子弹阻隔，来到最顶上后落入旁边的平台上。【图 4-9】上楼梯，玩家B在墙上开传送门即可将两人送往终点。

下一个场景玩家A首先从后面隔着窗户可以向之前场景中的屏障终点发射传送门，【图 4-9-2】，之后在机器人射程内发射一个拦截它们。玩家B在波纹尽头和这个场景内的墙上发射波纹，两人乘着波纹来到对面。玩家A向出现小机器人的墙上开一个传送门，用屏障将小机器人出现的路线全部拦截。【图 4-9-3】玩家B在下方的室内白墙上开波纹，两人同时落在波纹上前往终点。

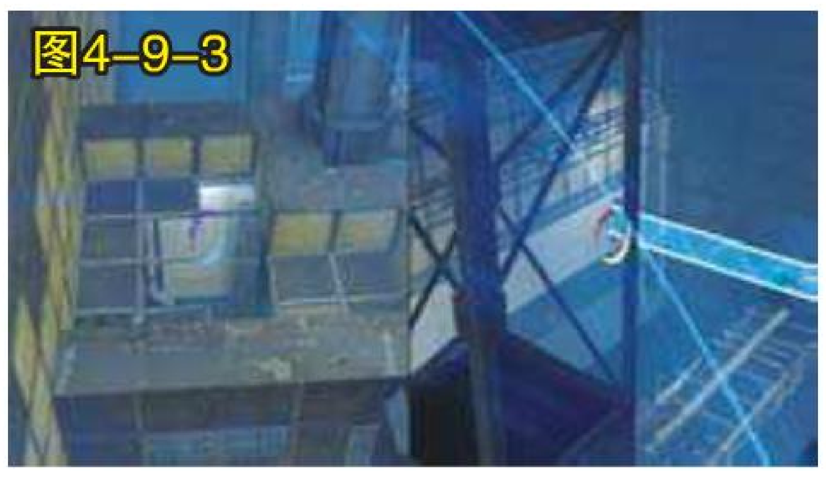


图4-9-3

成就醒目

无三不成礼

在这个测试的最后一个场景，在玩家A用屏障将小机器人出现的路线全部拦截后，玩家B向下方室内的白墙上开波纹，两人落在波纹上后，在快到达屏障处时向屏障传送门所在的方向发射一个波纹，将自己推到一个隐藏区域，可以看到那里有一个箱子，之后死了便可解锁成就。

依然安在

这个成就要求玩家通过本章所有测试的过程中一次不死，没什么好办法，只有对谜题足够熟悉并细心不失误才能拿到这个成就。

5 机动凝胶

TEST 1

首先玩家A踩在机关上，玩家B在上层和下面开异色传送门来到上面按按钮，洒下弹跳液后利用弹跳液跳到平台上，玩家A离开按钮，平台升起，玩家B再次按下按钮洒下弹跳液体，回到之前的地方，玩家A踩在按钮上，玩家B跳到平台上，玩家A离开按钮，这样即可来到终点。玩家B向旁边和下方发射异色传送门让玩家A过来便可。

TEST 2

玩家A在弹跳液落下的点开红色传送门，在上方的斜面开黄色传送门，这样按下按钮弹跳液会洒在地上。玩家B踩着弹跳液来到屏障外，首先在波纹尽头开蓝色传送门，之后在中间的白色底板上开紫色传送门。玩家A隔着窗户向紫色传送门上方的一个白墙上开黄色传送门，【图 5-2】这样弹跳液体便会进入波纹中。玩家B此时向别处开紫色传

图5-2

送门将液体落在中间。之后玩家A再将弹跳液送入波纹中，此时玩家B迅速向波纹下方与左下方的白墙上发射异色任意门，让液体从左下方的白墙上喷出，洒在平台上。玩家A站在按钮上，玩家B先在波纹尽头开蓝色传送门，一会儿有用，之后通过弹跳来到对岸，在这边白墙上开紫色传送门，这样玩家A在弹跳中便可以被波纹带到一个楼梯处来到终点。

TEST 3

玩家A在蓝桥尽头开传送门，在对面开异色的，最好瞄准中间的位置，一会儿上面会有弹跳液洒下。玩家B来到蓝桥上，在蓝桥尽头和开关按钮对面开异色的。之后按下按钮将弹跳液洒在蓝桥上，踩着弹跳液来到终点即可。

下一个场景中由玩家A向蓝桥尽头和旁边各开一个异色传送门，之后玩家B顺着桥走向隔离栏另一边，在这一边向蓝桥尽头和旁边开传送门将桥送出来到另一边，玩家A按下按钮将弹跳液洒在蓝桥上，玩家B借着弹跳来到上方后，在下面的平台开传送门，让弹跳液可以进入，在左上方开异色的让弹跳液从这里流出洒在蓝桥上。这样玩家A踩着弹跳液即可来到终点。

TEST 4

先利用两个斜面白墙分别开传送门，按按钮将弹跳液洒在两堵墙上。【图5-4】，之后玩家A通过开传送门来到上方的平台。玩家B在通往涂有弹跳液的斜面和玩家A的下面白墙上开异色传送门，玩家A跳入传送门中即可经过连续弹跳来到终点。之后玩家A用同样的方法帮助玩家B来到终点即可。

下一个场景中玩家A先在蓝桥尽头发射传送门，在通往隔离栏的墙上发射异色的形成蓝桥供玩家B通过，玩家B来到那边后首先在落下弹跳液的地方开一个传送门，在上方开异色的，玩家A按下按钮使弹跳液落在墙上。玩家B在上方另一个点再开一个，使得弹跳液落在另一面墙上形成一个可以来回跳跃的点。【图5-4-2】来到上方后首先在远处墙上开一个传送门将弹跳液洒在对面的墙上，之后在上方左边的斜面上开一个传送门，玩家A则在右面的斜面上发射蓝桥，之后再将弹跳液洒在蓝桥上，这样便形成了前后都有弹跳液的形式，借着来回弹跳来到终点即可。

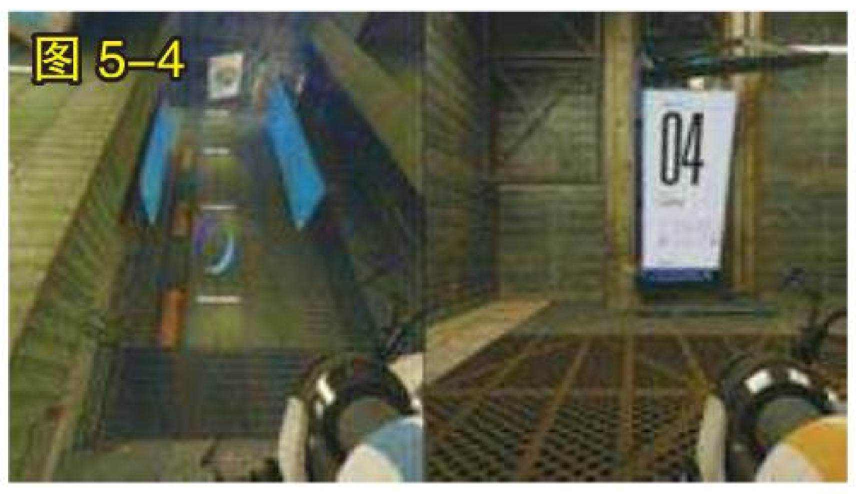


图5-4

图5-4-2

TEST 5

首先玩家A在落润滑液的地方发射传送门，在直对着跑道的地方发射另外一个传送门，这样即可将润滑液洒在跑道上，之后来到另一边准备按按钮。玩家A按下按钮后，玩家B从跑道出发，空中接住箱子，放在机关上。

首先玩家A在润滑液下方和2号窗口的上方各打一个异色传送门，之后使润滑液洒在2号窗口的地上，之后对着两边的压碎机对面斜面上开传送门将润滑液分别洒在两个压碎机平台上，玩家B开传送门来到2号窗口，玩家A在窗口的左右各开一个传送门，形成一个可以无限跑动的场景。玩家B开始无限跑动，玩家A则看准时机，向着压碎机对面的斜白墙上发射传送门，玩家B借着冲力飞到对面。玩家B到了对面后，换玩家A来到窗口2，玩家B在窗口2左右制造无限循环的传送门，玩家A开始跑动。之后向着另外一面发射传送门将玩家A送过去即可。

TEST 6

首先玩家A通过传送门来到另一边的跑道处，玩家B对着润滑液下方开黄色传送门，跑道正对面的斜面白墙开红色传送门，将润滑液传送到跑道上，之后在按按钮落下箱子的下面开黄色传送门，【图5-6】这样玩家A借着润滑液和跑道冲向空中即可接住箱子。接住箱子之后，玩家B需要在玩家A从红色传送门退回前在红色射线的下面开一个红色传送门，玩家A从这里飞出，空中将箱子对准激光，将敌方机器人全部消灭。之后玩家B在出口对面开黄色传送门即可将玩家A送往终点。之后玩家A在跑道终点和出口对面开异色传送门，玩家B通过传送门来到跑道上，飞入玩家A开的传送门中即可飞到终点。

图5-6

TEST 7

玩家A在润滑液的下方开传送门，在后边的两堵白墙上开异色的，将润滑液洒在平台上，注意要多。然后在窗口处上方开一个传送门将滑动液体洒在那里。玩家B进入窗口，玩家A在左右开一个无限循环的传送门，【图5-7】玩家B利用门做无限跑动状态。之后玩家A前往机关处，按下生成平台的按钮，之后迅速跑到另一边向高处的斜面墙发射传送门将玩家B发射出去，玩家B前往箱子处的同时玩家A按下落箱子的按钮，玩家B拿到箱子后即可。

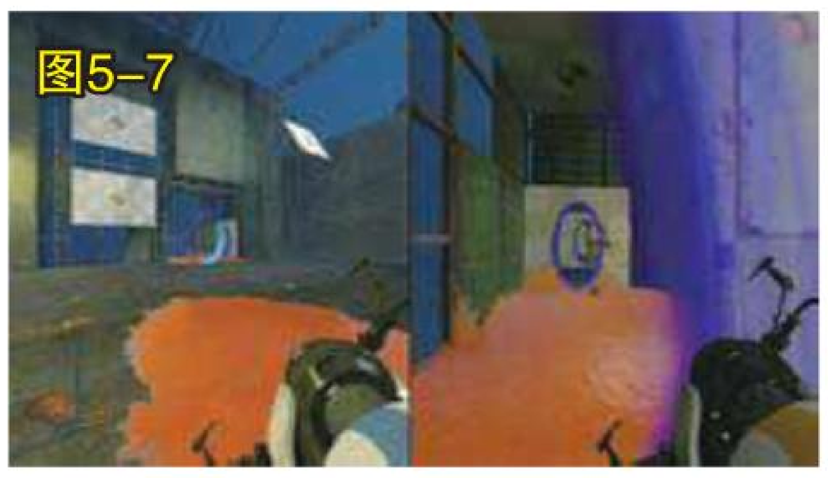


图5-7

TEST 8

玩家A来到蓝色隔离里面，将润滑液下方和旁边的斜面生成传送门，之后玩家B在身后上方的白墙上和此时润滑液洒下的地方开异色传送门使润滑液洒在跑道上，。之后借着润滑和跑道即可来到对面。

图5-8

下一个场景首先由玩家A为玩家B做一条通往另一边的传送门，玩家B则在下方开一个黄色传送门，之后通过玩家B制造的传送门来到另一边，向出口对面的斜面开红色传送门，之后再利用玩家B制造的传送门回去。到了那边后跳入黄色传送门中即可。

来到右边的房间，玩家A在润滑液下面开一个传送门，在上方的墙上开一个异色的，将润滑液洒在地面上。之后在地上和可以顺着润滑液跑的前方开一个传送门，在冲入前方的门后可以来到空中，向2层的一个白墙处发射传送门，落下后即可来到2层。之后向乳化液下方开传送门，在箱子对面开另一个，按下按钮，放下箱子。玩家B按下按钮喷出乳化液，洒在箱子上使其滑下。拿到箱子后首先向有橘黄色箭头所指的墙面上开传送门，那里有激光室。而另一边对面有两个开关需要两人同时落下。先将箱子放入激光室，这样即可升起平台，两人一起顺着平台来到机关处拉下机关即可。

来到左边的房间，玩家A先在弹跳液尽头发射黄色传送门，之后在顶上发射红色的。玩家B在波纹尽头发射蓝色传送门，在蓝色屏障的对面发射紫色的传送门，之后踩在机关上。玩家B按下开关将颜料送到波纹中送到蓝色屏障另一边，自己跟着出去，对着玩家A踩下机关生成的墙面，和右上方机器人所在方向的墙面开异色传送门，将波纹送到敌方机器人的头上位置时，后退经过蓝色屏障使液体落下消灭敌方机器人。玩家A利用左右弹跳来到对面，站在平台上，对着踩按钮才会出现的墙发射传送门，在下面漏洞中对着波纹尽头开异色传送门将波纹送出。玩家B则在下方和上方的墙上各开一个异色传送门，【图5-8】通过跳跃跳入下面的传送门，再从上面的落下，踩到弹跳液体后弹到波纹处，即可被送往最后按开关的地方。【图END】

图END

El Shaddai

ASCENSION OF THE METATRON

	幻境神界 大天使的崛起	UTV Ignition Entertainment	动作
X360	エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン		日版
	2011年4月28日	1人	7600日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

Story

故事发生在人类刚刚拥有“言语”与“思想”的时代。神对人类这种未成熟生物的进化过程感到担忧，于是派遣看守天使（グリゴリの天使）前往地上界监视人类。看守天使们在地上界持续地观察着人类，其时间之长令人无法用言语来形容，而人类的自由奔放、洋溢着感情与充满活力的生存方式让看守天使为之着迷。这种憧憬随着时间的飞逝变得越发地强烈，终于，渴望和人类一同生活的看守天使放弃了天界神使的身分并犯下了堕天的禁忌。

背叛神擅自堕入地上界、借助冥界的力量存活下来的堕天使们激怒了天界的最高机构——エルダ－评议会，评议会认为堕天使的存在使得地上界的人类已经偏离了原本应有的进化之路，于是决定用一场空前绝后的洪水将地上界的一切生物灭绝。

然而，有人对洪水灭世计划持反对的意见，这个人就是曾经作为人类，有着纯洁与坚强之心、受到神之意志的召唤而来到天界担任书记官一职的イ－ノック。

在イ－ノック的请愿下以及エルダ－评议会对地上界的生物心生怜悯，议会最终答应暂缓洪水计划，但前提是イ－ノック必须前去抓捕堕天使并将他们幽禁到天界的牢狱之中。

为了阻止洪水计划，无论如何都要将堕天使们带回天界来的イ－ノック，回到了地上界。就在那时，他遇到了身为七位堕天使中一员的アザゼル，于是イ－ノック劝他束手就擒。

然而アザゼル并没有降服，他对イ－ノック作出了不要试图寻找他们的警告之后，便与其余的堕天使们一样，匿藏在地上界的某处。因此，赌上了地上界的命运，イ－ノック搜寻堕天使踪迹的漫长之旅开始了。

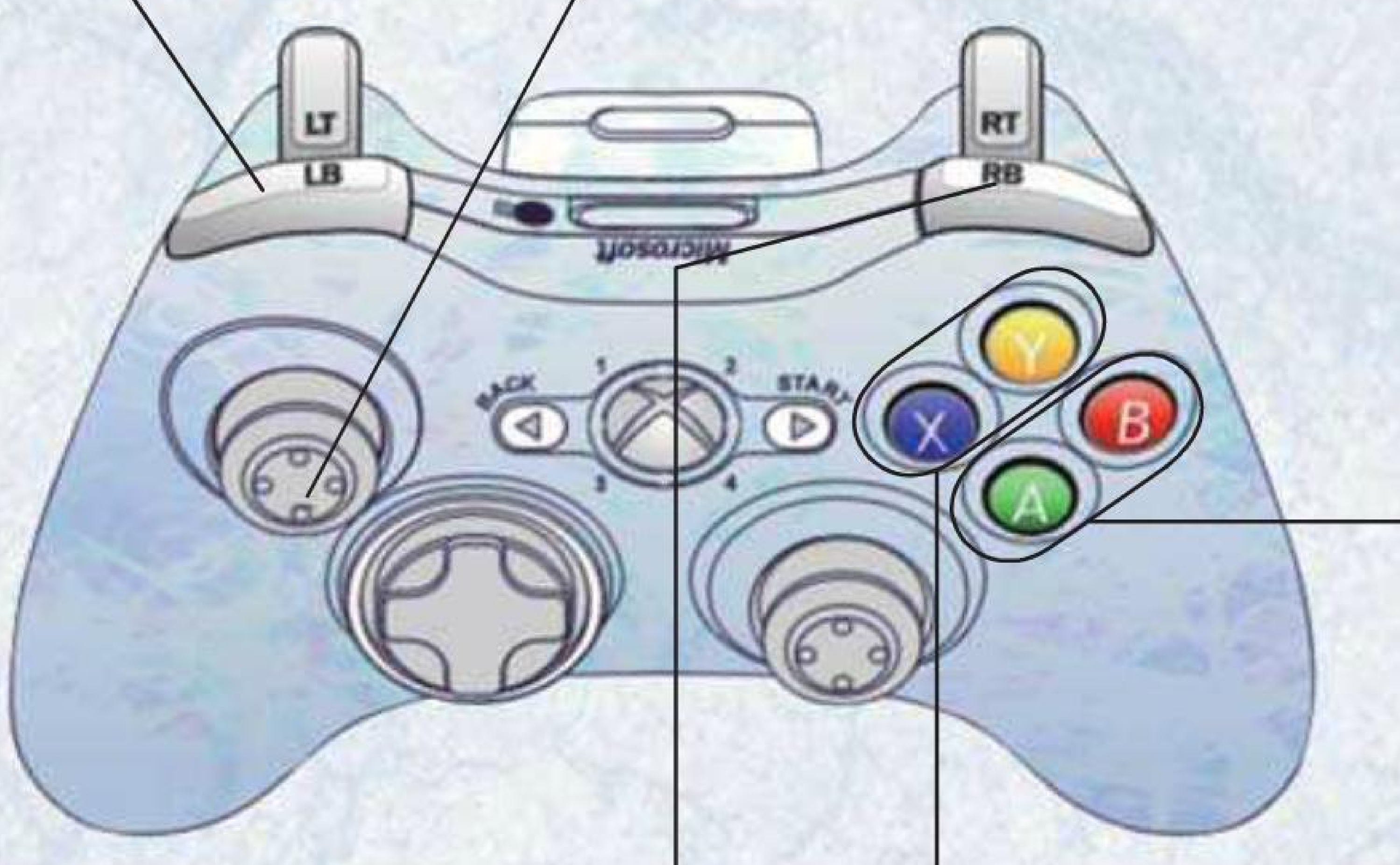
这是一个不允许被流传的、远古的故事。

系统之章

El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON

本章中将会对游戏中的操作方法、各种菜单以及其他要素进行讲解。初尝本作的玩家建议阅读完此章后再踏上旅程。

◇操作方法◇



净化

LB 键：不断使用武器攻击敌人的同时，武器的攻击力也会逐渐下降，通常将这种情况称之为钝化。武器钝化时颜色会变得暗淡，此时若再不净化武器的话，那么接下来的攻击几乎无法给敌人造成伤害。需要注意的是当按下 LB 键开始净化武器时，主角会进入一段较长的无法行动时间（净化过程中可使用完美防御），这段时间中极容易遭到敌人的袭击，因此净化武器的最好时机是利用特定的招式将敌人吹飞至远处后或打成倒地状态时。

另外当敌人处于气绝状态时，靠近敌人按下净化键主角就会自动地夺取对方装备着的武器，过程中其他敌人会停止进攻。个别夺武动作是附带攻击判定的，在敌人密集时能将近距离的敌人推开。武器被夺走的敌人，攻防能力下降，攻击方式也会随之改变，注意某些空手状态下的敌人会提高进攻频率。成功夺取武器时除了能降低敌人的能力外，还有一个优势就是能立即获得攻击力处于最高状态的武器。比起净化武器时所要承担的风险，夺取敌人的武器可谓相当地安逸，因此在武器钝化的时候，应优先考虑从敌人手中夺取武器。

移动

左摇杆：左摇杆用于控制当前操作角色的移动。用不同的力度推动摇杆，移动的速度也会相应地有所变化。

跳跃

A/B 键：跳跃主要用来跳上关卡中的高台、在平台与平台之间进行移动。跳跃中再次按下跳跃键就会使出跳跃高度更高的二段跳，流程中有很多地方都需要用二段跳才能继续前进。

防御

RB 键：防御分为通常防御和完美防御两种。

通常防御可以无伤地抵挡敌人的大部分攻击，但要注意从背后袭来的攻击、敌方的破防攻击和某些特定的强力招式是不能通常防御的。另外，通常防御的性能受到武器的影响。

在敌人的攻击快要命中玩家操作的角色时，瞬间按下防御键就能发动完美防御。完美防御可以防住来自身后的攻击，成功防御时当前操作角色还会自动转向敌人攻击的方向。被完美防御住近身攻击的敌人还将强制性地陷入短暂的抑反状态（部分敌人不会产生抑反），此状态中不可进行任何行动。

攻击

X/Y 键：攻击除了在战斗中使用以外，破坏途中的各种物体和开启机关时也需要用到攻击。连续按下攻击键还能使出简易的连续技。

◇特殊操作

特殊移动

RB+A：空手状态时是翻滚回避；手持**ア-チ**时是往低空紧急回避，发生快，收招硬直较长，多用于快速使出低空的招式；手持**ガ-レ**时是高速冲刺，冲刺途中附带的微弱攻击力基本可以忽略不计，优点是空中也可以发动，是赶路与逃跑时的利器，流程中也有必须使用冲刺才能到达的地方；手持**ベイル**时是保持着防御状态进行短距离的移动，高难度中用来接近敌人的远程单位非常安全。

特殊攻击

RB+X：特殊攻击的动作也跟当前装备着的武器或空手状态有关，不过性能基本都是将敌人打成无防备的状态，之后可以追加空连或地面连续技以提高输出的伤害。

破防攻击

延迟输入 X：在通常攻击中将下一次攻击键的输入时机稍微延迟就能使出破防攻击。面对处于防御态势中的敌人，适时地使用破防攻击是胜利的关键。破防攻击的动作会随着敌我之间的距离、敌人的种类及我方当前的武器而改变。需要注意的是近身武器的破防攻击发生较慢，挥空硬直长，敌人密集的时候不可滥用。另外破防攻击的气绝值很高，非常容易将敌人打至气绝状态。

蓄力攻击

长按 X 键：将攻击键按稳片刻后松开或者按稳不放经过一定时间后系统自动发动的就是蓄力攻击。使出蓄力攻击的途中若受到敌人的攻击，我方角色仍然会受到伤害，但不会出现受创硬直。被敌人围困的时候，除了使用跳跃等行动脱离敌包围圈外，还可以利用蓄力攻击来杀出重围。

力量解放 & 终结技

LB+RB：当流程发展到 Chapter 04 的最后部分时，**イ－ノック**将受到大天使**ウリエル**的加持，继而获得力量解放这一技能。力量解放并不是随时都可以使用的，发动前必须将力量槽蓄满，注意力量槽无法在游戏中查看，是一个隐藏的设定。攻击敌人、受到敌人的攻击时都会蓄积力量槽。

力量槽蓄满时会有**ウリエル**的旁白作为提示，而主角的身上则被红色的烈焰缠绕。发动力量解放后攻击力上升、主角身上的护甲会恢复一定的耐久值、使用部分攻击时**ウリエル**还会现身协助**イ－ノック**一同进攻（主要在使用蓄力攻击时出现）。

在力量解放状态结束前同时按下 LB+RB 便可发动终结技，终结技的攻击动作是根据所持武器来决定的。注意使用过终结技后，无论剩下多少解放时间都将直接解除力量解放状态。

力量解放还可以升级，等级越高，力量解放后的持续时间越长。游戏中按下 BACK 键打开菜单，在屏幕的右下角处会显示力量解放当前的等级，下方的计量槽蓄满后等级就会提升；收集关卡中红色的**力の焰**（力の焰有大中小之分）就可以蓄积升级力量解放所需的经验值；击倒敌人、破坏场景中的障碍物等都会出现**力の焰**。

◇损伤 & GAME OVER

护甲

一周目游戏时画面中并不会显示护甲的耐久值，因此为了将主角受伤的情况反映给玩家，护甲会在外观上有所改变，耐久值越低护甲的破损越大。此外，护甲总共有 5 层，每层都有固定的耐久值，受到攻击或落入场景中的深渊时耐久值都会降低，降为 0 时该层护甲将会被破坏，剩余层数不多时画面的周围会有红光来提醒玩家，当所有护甲都被破坏后再受到伤害的话，操作中的角色就会陷入濒死状态。取得场景中的**祝福の光**（祝福の光也有大中小之分）可以回复一定量的护甲耐久值。

连打恢复

当前操作角色进入濒死状态时，画面会开始变暗、视点逐渐以闭上眼睛的方式收缩，另外还会听到大天使鼓励玩家不要放弃的旁白。此时连打按键数次后（除 START、BACK 外），操作角色的护甲将会得到一定程度的恢复并在原地复活。濒死的次数越多，需要连打的按键次数也就越多。如果玩家没能及时地从濒死状态中恢复过来，那么将迎来 Game over。流程中若意外地令操作角色落入深渊时，角色会以护甲受到一点损伤的状态重新出现在临近的地方。假如落入深渊时护甲已经残缺不堪而又正好被系统判定为濒死的话，那么游戏将直接 Game over 而不会出现连打恢复的桥段。除此之外，在某些特定的战斗中被打至濒死状态时，由于剧情需要，系统也不会给予玩家连打恢复的机会。

Game over

Game over 时选择“Continue”后操作角色就会出现在最后的自动存盘点。如果选择“Main Menu”退出至主菜单的话，注意关卡中取得过的**自由の民の手记**和冥界中取得的**イシュタ-ルの骨のかけら**都不会保存。

◇存档 & 读取

保存

自动存档：从区域中的**ルシフェル**身边路过时系统就会进行自动存档。注意退出游戏再重新选择章节时自动存档将被系统覆盖，想从自动保存的地点继续游戏的话要进入 Load Menu 选择光标默认位置里的中断记录再开。另外要注意的是当画面左上方显示“Saving”字样的时候切勿切断电源，否则存档有损坏的可能。

ルシフェル存档：靠近关卡中打电话的**ルシフェル**后，待系统完成了自动存档后按下 START 键就能打开存档界面，存档空位总共有 50 个，通关后再存档时界面中会有“**クリア**济”的字样标明。游戏中共设有 30 个**ルシフェル**存档点，其特点是能在同一个地点生成多个存档且不会被系统自动覆盖。

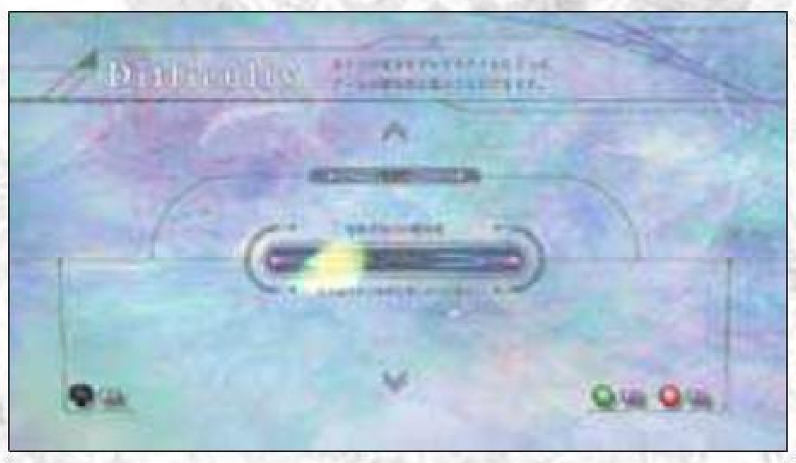
读取

在 Main Menu 中选择 LOAD GAME 后就能在之前生成过的**ルシフエル**存档点继续游戏，若想从自动存档点进行游戏就选择存档编号为 0 的 AUTO SAVE。虽然无法在系统中删除存档，但可以覆盖掉已生成的旧存档。存档的地点、日期时间、该章节进行了多少时间和难易度都可以在画面中确认。

◇开始游戏◇

NEW GAME

在 Main Menu 中选择 NEW GAME 就能从初始的章节开始游戏。通关一次后再选择此项后就可以选择流程中的任意关卡和难度进行游戏，需要注意的是自选章节游玩时由于章节与章节之间已经不再关联，所以于前面章节里取得的武器是不会继承在即将进行的章节中，主角会以空手状态开始本章。



LOAD GAME

从 NEW GAME 开始游戏并

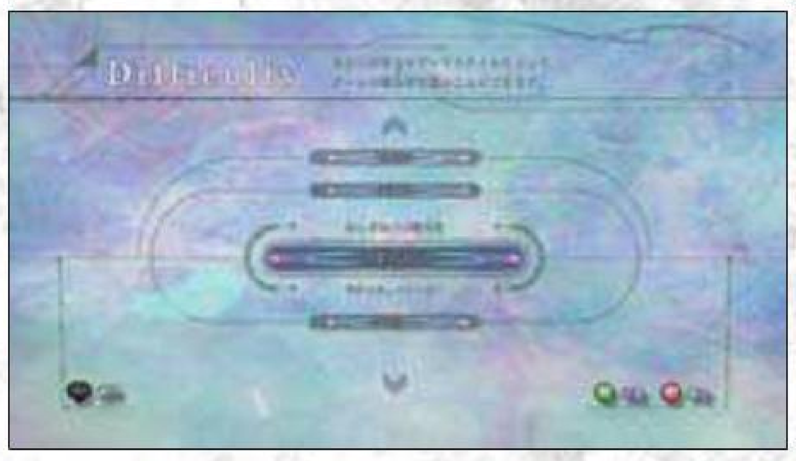
在关卡中生成过**ルシフエル**存档点（自动存档也计算在内）后才能选择本项。其中**自由の民の手记**、冥界中的**イシュタ - ルの骨のかけら**和 Library（图书馆）里的取得记录，以及力量解放的等级都是共通的。注意读取存档时无法更改之前游戏时所选择的难易度和角色服装。

◇难易度◇

初始时的两种难度

Easy：此难度主要给 ACT 苦手但又想了解本作剧情的玩家准备的。Easy 难度中玩家操作的角色会在战斗中得到攻击力的加成，此外陷入濒死状态后连打恢复时需要的连打次数也会减少。除了上述两点外的设定都与其它难度中的无异，而道具的取得和敌人出现的种类则与 Normal 难度中的相同。

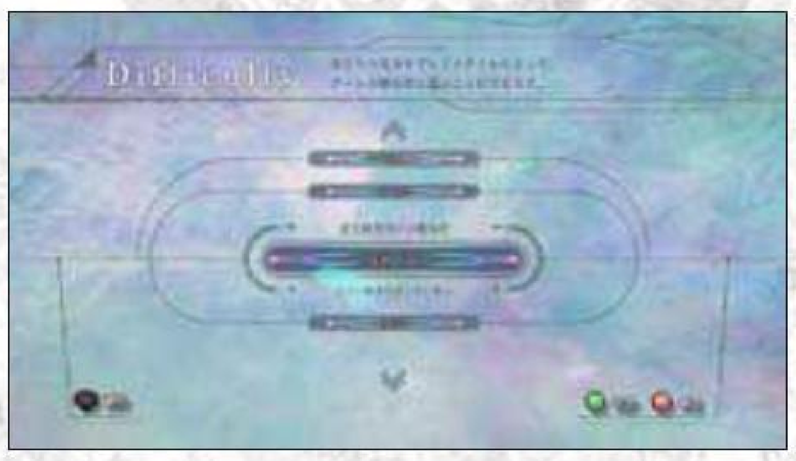
Normal：战斗部分激烈的攻防转换最适合在本难度中体验。由于没有任何能力的加成，因此在战斗中必须发挥好防御、回避、夺取武器等行动的作用才能将难缠的敌人击倒，成就感也在取得胜利后油然而生。战斗以外的设定与其它难度相同。



通关后的追加难度

Hard：敌人的攻击力比 Normal 难度中的高了不少，玩家只要稍不留神，主角的护甲就会被敌人打得残缺不堪，画面频闪红光是时有的事。另外敌人出现时所装备的武器有很大的几率克制主角当前使用的武器，因此只使用顺手武器的拼血打法是绝对无法将流程推进下去的。

Extra：玩家操作的角色和敌人的攻击力都得到了极端的提升，主角被任何攻击擦碰到都会瞬间变成护甲全破的状态。为了让玩家有“胜利”的可能，其它难度中只在力量解放状态时援护**イ－ノック**的大天使**ウリエル**会在通常状态下协助主角进行战斗，充分利用这个能力并在战斗时谨慎一点还是有可能通关的。游戏中的其余设定和 Normal 难度中的相同。



◇章节选择◇

一周目通关后再次选择主菜单中的 NEW GAME 时就可以任意选择流程中的章节进行游戏。章节选择的最大意义在于可以反复挑战某关卡以取得最高的 G 评价，惟一需要注意的是之前游玩时的武器和护甲值在选关后不会继承，但力量解放等级是共通于所有章节、难度且一直继承的。此外还可以在章节选择画面中确认每章节的最高得分及评价。

◇服装选择◇

通过后追加服装

Old Armor A：**イ－ノック**于 Chapter 00 时穿着的服装。虽然耐久值与流程中的白色护甲无异，但护甲全破后主角的露出度远高于身穿 EDWIN 牛仔裤时的样子……

Old Armor B：耐久值于 Old Armor A 完全一样，本套服装因为在官方公布的 PV 中露过面所以也一并收录在游戏中。附带一提在初期的 PV 中该服装还配带着剑和盾。

满足特定条件追加的服装

Rider：以 A 级以上的评价完成 Chapter 06 后就可以入手这套充满未来风格的服装。刷 A 级评价时没有难度的限制，Easy 自然是首选。本套服装受到攻击后在外观上不会破损，耐久值剩余的多少会反映在肩膀等其它部分的发光点上，发光点的颜色会由耐久值最高时的青色→黄→耐久值耗光时的红色进行变化。该套服装的能力值和默认的白色护甲相同。

Dark Enoch：难度不限，以 A 级以上的评价完成 Chapter 08 后就可以取得本套服装。在一周目的流程中作为敌方 BOSS 的**イ－ノック**以空手状态与玩家交战，通关后穿上该服装时允许玩家装备武器，而能力也与白色护甲相同。不过能以与神对抗的禁断姿态攻关也彰显出玩家不畏强权的个性（笑）。

Special：取得流程中藏在**冥界**深处共六个的**イシュタ - ルの骨のかけら**后就能取得这套带有“受到攻击时不会损耗护甲值”能力的强力服装。不过，本套服装有个严重的缺陷就是于章节中取得的分数会低于其它服装，因此无法在刷全章节 G 评价时使用。

OPTIONS

BGM Volume 调节

本选项用于调节游戏中背景音乐的音量，方向键和左摇杆都可以进行调节。另外在攻关时的暂停菜单里也能随时变更。

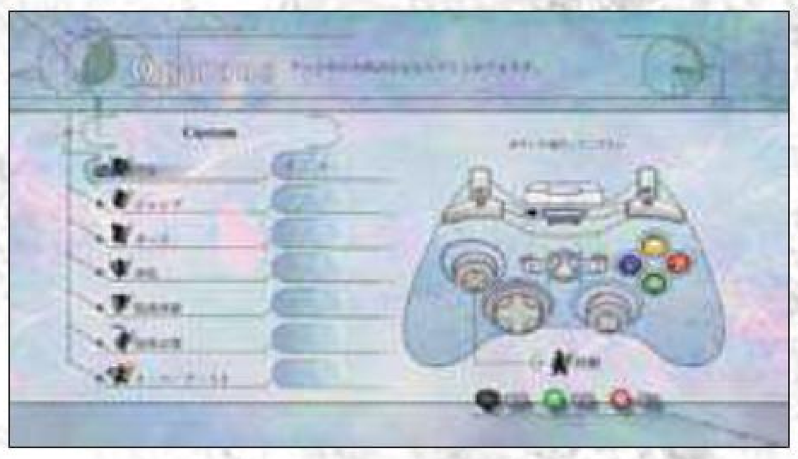
SE Volume 调节

除了关卡中的效果音外，剧情及流程中的音效也能在此选项中调节。注意调节好后要按下 A 键才能保存设定。

手柄设定

振动设定：在 Main Menu 中选择 OPTIONS 后，于 CONTROL 中的 Vibration 选项里可以设定手柄振动功能的使用与否。振动功能也可以在攻关时按下 BACK 键打开暂停菜单来打开 / 关闭。

键位设定：选择本选项中的 Custom 后玩家便可以将攻击、跳跃、防御、净化、特殊移动、特殊攻击、力量解放的默认键位设定在手柄中顺手的位置。但是，像特殊移动、特殊攻击和力量解放这种在默认键位中需要同时按下两个键才能实行的行动，系统不允许只设定一个按键来发动。



字幕设定

用于开 / 关流程中的所有字幕，攻关时也可随时按下 BACK 键调出菜单来更改设定。不过游戏的片头——**ルシフエル**的独白部分无法关闭字幕。

显示设定

一周目通关后在 OPTIONS 中会追加 GAUGE 的选项。将显示打开后，玩家便可以在关卡中看见当前操作角色的护甲值、BOSS 的体力以及当前章节中的得分，其中画面左上方的六边形表示护甲值及护甲的剩余层数；右上方显示的是当前得分；而右下角则是 BOSS 的体力。

COLLECTION

影像

收录了游戏的片头、章节间**ルシフエル**的旅程概述、Bad Ending 后的预告等内容共计 20 个影像，字幕显示的设定也会影响于该项中播放的影像。

画廊

本栏中收录了角色的设定图、用于广告中的插图等合计 59 张精美的图片。因为无法将图片放大，所以全部图片都以极高的分辨率显示，相信图片里的内容能帮助玩家更好地了解《幻境神界》的世界。

图书馆

ルシフエル的碎碎念：收录了 Chapter 01–10 章节中全部的过场对白，前半部分是对**イ－ノック**说的台词，后半部分则是对流程进度的解说，除了文字外，**ルシフエル**也会献声，喜欢日本声优界新秀——竹内良太的粉丝们不容错过。

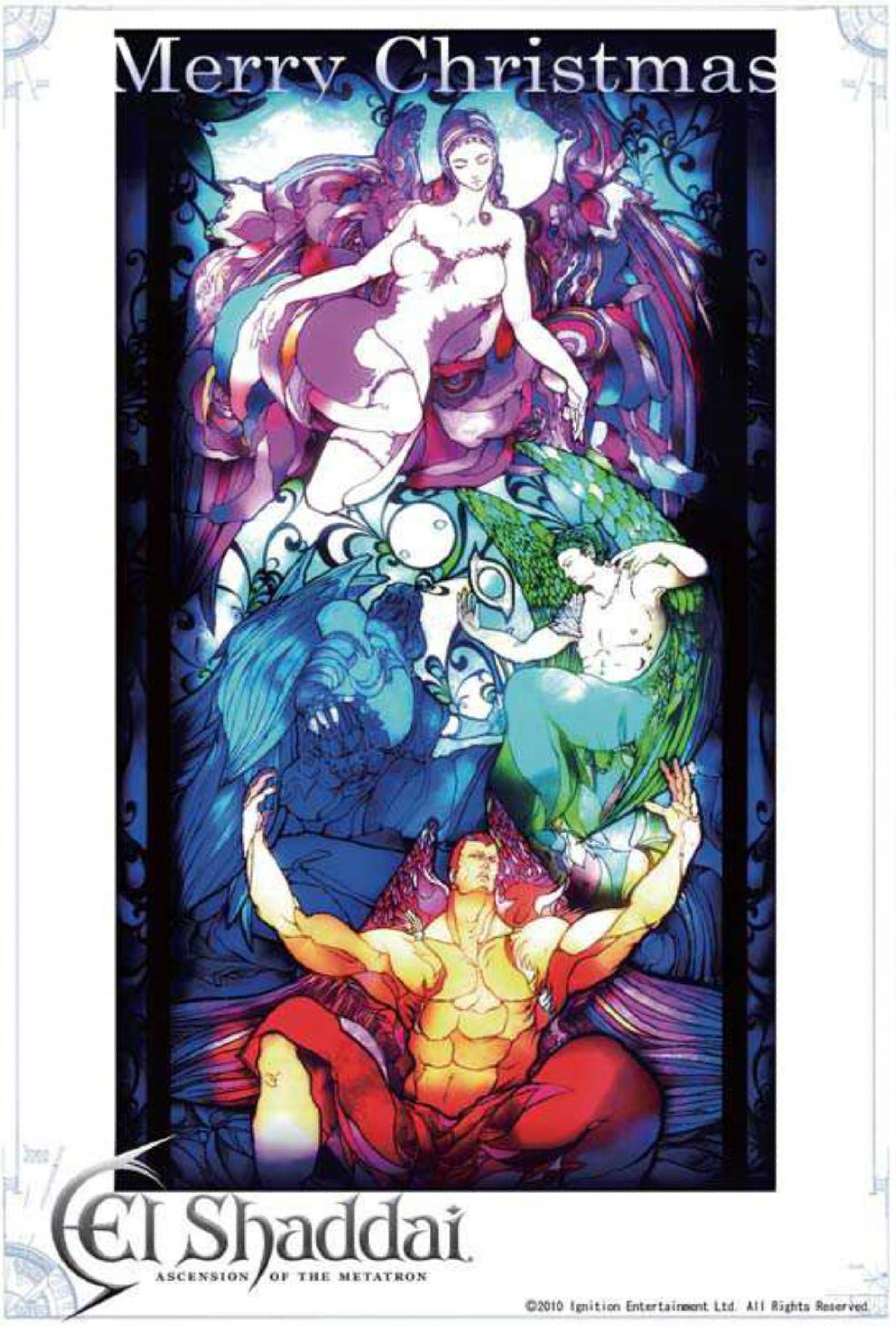
イシュタ－ル之书：**イシュタ－ル**之书是勇者**イシュタ－ル**死后所遗留下来的预言书。每当在流程中的冥界里取得一块**イシュタ－ルの骨のかけら**后都会追加预言书，通过预言书能更深入地了解本作的世界观。该种道具的收集还关系到服装的收集。

自由之民的手记：该手记是由和堕天使们对抗的自由之民组织所撰写的。在流程中找到隐匿起来的自由之民后便会在本选项中追加手记，该手记除了会给予玩家攻关时的小提示外，还会从另一个角度补完本作的剧情。

战斗 / 旅途的建议：本选项中收录了**ルシフエル**在旅程中传达给**イ－ノック**的提示，部分提示会在流程中的固定地方显示出来供玩家阅览，少部分提示则会随着流程的推进而自动追加。

攻关时的菜单

在游戏中按下 BACK 键将会打开暂停菜单，玩家可在菜单中更改 OPTIONS 中的设定以及查阅图书馆里的资料，另外还可以通过 Main Menu 选项直接退回至主菜单，但退出时没有保存过的内容如在冥界中取得的**イシュタ－ルの骨のかけら**是不会被系统保存的。



战斗之章

El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON

《幻境神界 大天使的崛起》中拥有着攻速高能快速撕裂敌人的アーチ、以铁壁防御性能见长的ベイル以及在远距离贯穿敌人的ガ－レ共三种武器。武器之间存在着相互克制的法则（详见下文），克制敌人时将得到攻击力的加成，相反被敌人克制时则会降低武器的攻击力。堕天使们虽然没有装备武器，但自身存在着武器属性的设定，因此也计算在克制法则内。另外空手状态时是被三种武器克制的，如果觉得杂兵难缠可尝试先夺取他们的武器后再进攻，高难度下根据敌人所持武器而变换主角使用的武器、时刻保持在优势中战斗是非常重要的生存手段。下面列出连同空手状态在内的四种武器情报、特征以及推荐连续技以供玩家参考。

◇空手

武器特征

对无论手持哪种武器的敌人都不利，另外自身的攻击力低下，难以对敌人进行有效的输出。特殊移动的回避性能倒是比想象中的可靠。

实用连续技

操作	解说
XX→X 蓄力攻击→X 连打	地面一对一时的大伤害连续技。
XX→RB+X	简单实用的挑空连段。
XX→延迟 X 破防攻击→RB+X	从上一个连续技衍生出来的破防挑空连段。
空中 XXX→空中 RB+X	空中实用连段，最后的空中 RB+X 发动后主角会快速地回到地面，方便组织下一轮的攻势。

◇アーチ

武器基本情报

アーチ是主角最早入手的武器，其攻防能力都属上乘，非常适合新手使用。アーチ克制ベイル，被ガーレ所克。

武器特征

アーチ的攻速较快且威力不低，在近战中能发挥出过人的实力，此外跳跃中按稳跳跃键后发动的滑空非常适合用来攻克流程中的跳跃部分。

实用连续技

操作	解说
XXXX→RB+X→空中 XX→空中 X 蓄力攻击	从地面带入到空中的常用连续技，唯一要注意的是在空中 X 蓄力结束后的收招时间较长，地面中还有其他敌人时不推荐使用。
（任意攻击→RB+X→空中 XX→空中 RB+X→空中 XX→空中 RB+X）×N	アーチ的主力连续技，只要时机掌握的好就可以形成无限连，不过在空中打敌人时要注意周围是否有使用ガーレ的远程攻击敌人。
XX→延迟 X 破防攻击→任意追击	前面两次攻击主要用于试探敌人，看到敌人防御后马上将第三次攻击改为破防攻击，不推荐将第四、第五段攻击作为破防攻击，因为这两段的空隙较大，敌人很容易反击或逃走。

◇ガーレ

武器基本情报

游戏中唯一的远程武器，在三种武器中拥有最高的泛用性。

ガーレ克制アーチ，被ベイル所克。

武器特征

能从远距离攻击敌人是ガーレ的魅力所在，缺点是攻击力不高较难将敌人打至气绝状态，除此之外防御性能也是三种武器中最差的。因此在战斗时比起防御更倾向于按下RB+×来发动的冲刺回避，战斗思路是：远程攻击→被敌人近身后回避至远处→远程攻击。

实用连续技

操作	解说
（X→延迟 X 破防攻击→X→延迟 X 破防攻击）×N	远程时攻击密度极高的无限连，ガーレ的破防攻击会自动往敌人所在的地方进攻，力量解放后更具有锁 BOSS 的凶残效果。
任意攻击→延迟 X 蓄力攻击	主要用来将靠近中的敌人推开，由于延迟 X 蓄力攻击的发生较慢，因此最好在中距离时就提前发动。
RB+X→空中 X 若干→空中 X 蓄力攻击	被敌人近身包围时的脱困手段，RB+X 的挑空攻击能将周围的敌人全部浮空，之后再用后续的攻击来进行点打击，空中 X 蓄力攻击结束后还可以在落地前根据情况发动回避来与敌人拉开距离。

◇ベイル

武器基本情报

ベイル的攻击力远远凌驾于其他武器之上。ベイル克制ガーレ，被アーチ所克。

武器特征

攻击力极高的ベイル同时拥有着游戏中最强的防御性能。某些BOSS使出来的招式只有通过ベイル才能防御，此外还有特定的障碍物需要用ベイル的攻击来破坏。攻速较慢是该武器的缺点，敌人较多时很难完整地使出一套连续技。ベイル的特殊移动虽然没有アーチ和ガーレ来的迅速，但能在移动的同时保持防御状态也算弥补了自身机动力低下的缺陷。

实用连续技

操作	解说
XX→RB+X→X 连打	利用地面中发生较快的前两段攻击来带入后续的高伤害连续技，适合在与单个敌人缠斗时使用。
任意攻击→（RB+X→X 连打→X 蓄力攻击）×N	在 X 连打中输入 X 蓄力攻击将敌人吹飞后，只要时机把握得好，在蓄力攻击后的 RB+X 能继续命中敌人形成无限连。
空中 XX→空中 RB+X	适合在敌人密度较高的时候使用，空中 XX 最好在低空中使出，最后的空中 RB+X 是范围攻击，能制造出安全的落脚点。

◇真实の目

在流程中取得名为**真实の目**（真实之眼）的道具时，敌人会如天使般在身体的上方出现光环，根据光环的颜色可以判断出我方当前所持武器与敌人间的优劣关系，敌人头上的光环为**深蓝色**时表示我方处于优势、**红色**时表示我方处于劣势、**紫色**时表示既无优势也无劣势，注意经过一段时间后**真实の眼**会消失。

◇武器破坏

武器破坏是堕天使们的专属必杀技。该种招式就算连防御性能最强的ベイル都无法防御，主角手持武器时不慎被打中的话会变成空手状态。不过堕天使们在发动此种强力招式前都会有一段明显的准备动作，算好提前量后用跳跃基本都能安全回避。附带一提，完美防御虽然可以防御附带武器破坏性能的招式，但风险高回报小，因此不建议玩家滥用。

流程 & 收集之章

El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON

为了方便读者查阅，文中 BOSS 的名字将以粗体的英文标出，而一些关键的收集要素则以红色的字体标出，请读者知悉。

序章

“大丈夫，问题**ない**”的剧情结束后，**イ－ノック**来到人间界与堕天使 **Azazel** 交战，玩家只需要故意让敌人打倒即可触发濒死状态中的「连打恢复」教程，连打按键回到标题画面后再次按下 START 键进入游戏，经典剧情“一番**いいのを赖む**”上演后序章结束。

Chapter 00 出击

按照**ルシフェル**的指示向画面的上方前进，前进到一定距离后**ルシフェル**会让玩家跳跃，向前跳跃后前往下一场景。

来到“知惠**の**实”所在的地方，虽然**ルシフェル**让玩家随意地进攻一下，但其实什么都不做等他把话说完后就会进入剧情。剧情后**イ－ノック**入手第一种武器**ア－チ**，之后稍等片刻再次进入剧情，本章结束。

Chapter 01 世界の果て

剧情后攻击场景中每根手指上的**ミカエルの**指轮，每攻击一枚指轮时**ルシフェル**都会对相应的堕天使作出简介。将全部指轮都解开后将迎来游戏中的第一场实战，敌人 Nokto 的体力很低且攻击意识薄弱，玩家只需对着敌人连按攻击键就能轻松通过，此外也可以在这里熟悉一下基本操作和各种特殊行动。

与敌人交锋一段时间后进入短暂的剧情，随后**イ－ノック**追捕堕天使的旅程也正式开始。顺着画面上方的小路移动到下一个场景，附带一提通路中会有数个可供破坏的物体，往后的流程中也会遇到类似的物体，通常将物体破坏后可以得到**力の焰**、**祝福の光**，而破坏物体的总数量还关乎到成就的取得，所以建议玩家积极地破坏。

沿着细长的通路前进会遇到新敌人 Ramp，它们的体力低、攻击力低、攻击方式单调，基本不会给玩家造成威胁,此处不消灭它们也可继续前进。前行遇到 Nokto，将它们击败后不要急着赶路，跳进画面右边地势较低的地方，打碎物体后出现**力の焰（大）**。原路返回后稍微前行一小段路移动至下一个场景。

前行遇到 Ramp，与它们战斗经过一段时间后得到「净化」教程，不攻击敌人等一段时间后也会得到教程。随后按 LB 键触发净化剧情，消灭敌人后得到「特殊移动」的教程，前进一段路后获得「特殊攻击」的教程，将战区内的敌人全灭后前进移动至下一场景。

往前移动触发剧情，剧情后得知游戏中的存盘点为出现在关卡中的**ルシフェル**，路过**ルシフェル**时会自动生成一个即时存档点，靠近他后按下 START 键则可对游戏的整体进度进行存档。

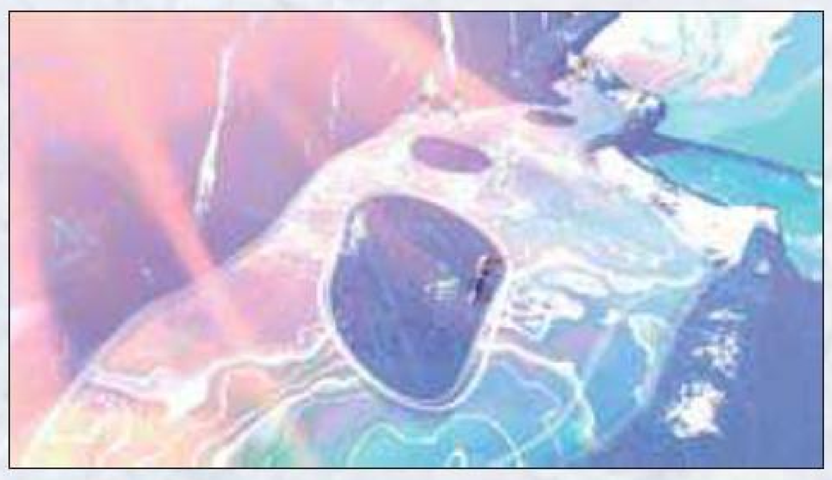
从**ルシフェル**处前进后来到一个分岔路口，选择左边的道路走到尽头后会回到初始的分岔路口，右边才是正确的进路，不过左边通路的途中会有不少藏有**力の焰**的物体，先走左边的道路收集一下道具也不是什么坏事。从右边崎岖的山路落到下方后画面开始变为黑白，向右上方移动触发剧情。剧情后前往跳跃平台前获得「武器特性」的解说，通过浮在空中的数个平台后跳入瀑布中的洞穴，在平台与平台之间跳跃时可充分利用**ア－チ**跳跃后按稳跳跃键进行滑空的性能。跳进洞穴后进入到游戏的正式 Opening，此时玩家仍可操纵主角与画面中无限刷新的敌人战斗，由于在 Opening 中受到敌人的攻击也不会对主角造成伤害，所以第一次游玩时玩家大可放置主角不管而专心地欣赏华丽的 Opening。

Opening 结束后**イ－ノック**将与堕天使 **Azazel** 战斗，无论胜或负都会触发剧情。往后的流程中也将略去这种不会导致 Game over 的 BOSS 战攻略，读者可自行摸索打法也可根据 BOSS 的名字查看后文中的攻略。

剧情后主角转为空手状态。前行遇到自由**の**民，主角可从他手中取得**自由の民の手记「天使の使い」**。往后的流程中还将遇到其他的自由**の**民，玩家可从他们的手记中了解到游戏中的世界观及一些情报，另外收集此种道具还关系到成就的取得，有需要的玩家不要错过。

取得手记后继续前进，假如之前的 BOSS 战损耗严重的话可破坏途中的物体以获取**祝福の光**来回复护甲的耐久值。新敌人 Martyr 会手持**ア－チ**在进路中出现，将他打至气绝状态后将获得「夺取武器」的教程，靠近气绝中的敌人按下 LB 键后主角将进行夺取武器的演出，将敌人消灭后沿着左上方的小路移动至下一场景。

按照大天使的提示不断前进，从漆黑的洞穴出来后将看到远处外形奇特的建筑物，以建筑物为目标前行，途中有存盘点,路上的敌人可以无视，来到尽头后进入剧情，本章结束。



Chapter 02 タワ－へと续く道

本关由数层建造在空中的平台构成，前进的途中会遇到不少分岔路口，文中将略去无论走哪一边都不会对流程造成影响的分岔路指示。

第一层

前行途中的杂兵可放置不管，来到稍微宽广的平台时 Martyr 和 Nokto 出现，将它们击破后来到另一个宽广的平台，由画面左下方的通路前进，来到尽头后用攻击来开启机关，原路返回到平台时出现敌人并取得「破防攻击」的教程，击败敌人后从画面上方、即机关开启的通路前进，进入尽头的传送点移动至下一层。

第二层

第一个分岔路口的左边还无法通过，先从右边前进。消灭途中的敌人后前行将来到第二个分岔路口，路口处有存盘点，右边的通路尽头有**祝福の光**，有需要的玩家可前去回收；左边则是开启进路的机关，开启机关后回到本层的第一个分岔路口，途中的杂兵可无视，跳上机关开启的平台通路后继续前进，来到宽广的区域时出现敌兵，「蓄力攻击」的教程随之入手，击破敌人后进入道路尽头的传送点。

第三层

先前往分岔路口的左边开启机关，随后跳上刚开启的平台来到第二个分岔路口，左边尽头有回复道具，右边则是机关所在地，开启机关后原路返回跳上浮游平台来到第三个分岔路口，左边有**自由の民の手记「タワ－」**，取得手记后沿着分岔路右边的道路前进至尽头的传送点，途中的宽广平台处有不少敌人在等着玩家。

第四层

跳上数个浮游平台前行后来

到存盘点，**ルシフエル**的左边有**自由の民の手记「空を舞う监视者」**。从右边前进会触发剧情，剧情后两名手持**ガ-レ**的敌人会在路上狙击主角，此时还无法对付这两名狙击手，玩家只需在避开它们攻击的同时不断前进，移动到本层尽头的传送点即可。通常在控制主角前进时就能躲开敌人的大部分攻击，来到需要跳跃的平台时，觉得敌人差不多要攻击的时候可先停下来防御一下然后再跳跃，以免在跳跃途中被偷袭而坠入深渊。

第五层

前进来到存盘点，通过**ルシフエル**身后的道路来到广阔的平台处时刚才的狙击手 Silver sarge、Gold sarge 出现，按照**ルシフエル**的指示夺取敌人的武器，利用新武器**ガ-レ**将两名碍事的敌人消灭后取得新武器特性的解说。进入尽头的传送点移动至下一层。

第六层

往前移动一段距离来到**ルシフエル**的存盘点，在他身后的平台上有数个敌兵，将敌人全灭后前行

来到旋转平台处，外形看起来像火球的敌人 Wisp 出现，玩家可先利用刚获得的武器**ガ-レ**的远程攻击将 Wisp 清理干净后再在旋转的平台间跳跃，四个旋转平台的中央处有**力の焰(大)**，算准时机用二段跳即可取得。通过旋转平台后稍微前进便能看见传送点。

第七层

第一个分岔路口往左边走，走到尽头后需要先二段跳然后利用**ガ-レ**的特殊移动进行空中冲刺才能到达对面的平台，平台的尽头可获得**自由の民の手记「サリエル」**。返回分岔路口处由右边前进，路上会遇到手持**ア-チ**和**ガ-レ**的敌人，如果前面的手记因为没有合适的武器而无法取得的话，可从此战的敌人手中夺取武器后再回过头去取。考虑到关卡的后面还有地方需要利用**ガ-レ**的特殊移动才能到达，因此取得需要的武器后就不要再夺取敌人其它的武器了。通过战区后的旋转平台来到分岔路口，左边尽头有**力の焰(大)**，取得后由右边的道路前进，之后前往画面右下方的尽头开启机关令前方的平台旋转起来，在旋转平台的右方再次利用二段跳+空中冲刺的方法来到右边的平台(这里其实用**ア-チ**的二段跳+滑空也能抵达，但跳跃的时机非常难掌握)，平台的深处隐藏着**冥界的入口**。

进入冥界后要从底部通过跳跃移动至顶部的出口处，途中可以取得**イシュタ-ルの骨のかけら**(勇者**イシュタ-ル**的遗骨)，没有取得道具就离开冥界的话，可反复进入直到取得道具为止冥界才会在关卡中消失，注意若失足掉进画面下方缓缓上升的深渊中，将会直接迎来游戏的 Bad Ending。在冥界搜寻道具的时候如果动作太慢而错过了道具，最好先从顶部脱离后再重新进入，免得因为意外触发了 Bad Ending 而浪费大把的时间来读档，之后还要重新跑上一段远路才能回到冥界的入口。

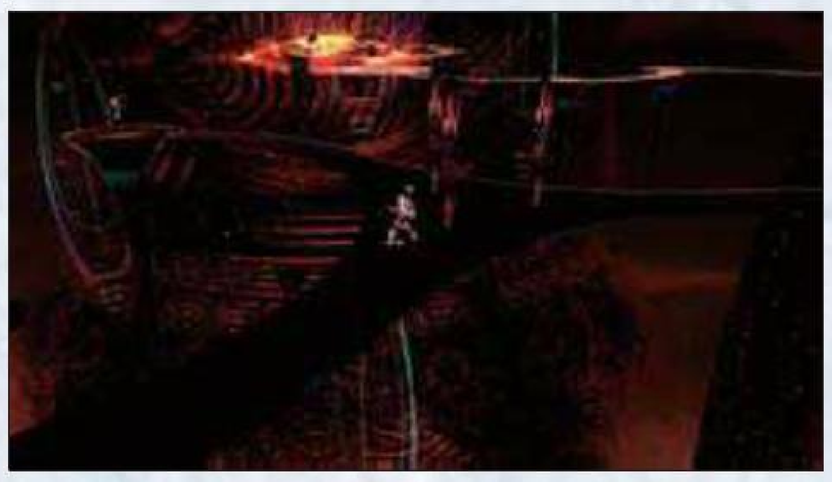
从冥界出来后由旋转平台的上方前进，将途中的敌人击破，继续往前推进一段距离后来到传送点。

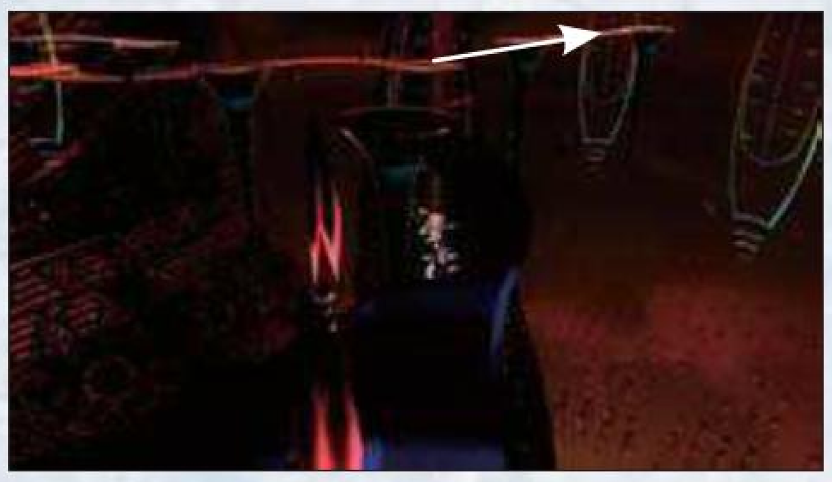
第八层

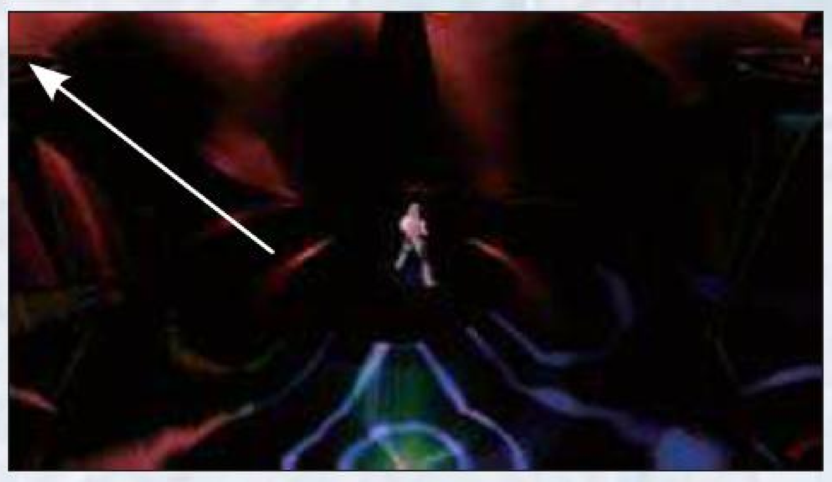
从**ルシフエル**身后的通路移动到前方的大型平台时将与堕天使 **Sariel** 交锋，无论胜负，战后都会入手「**ネザ**-空间」的解说。继续前进画面会变为黑白双色，途中七位堕天使将陆续出场，通路尽头有传送点。

第九层

起始点的四周有若干条道路，其中左上方的道路尽头有**力の焰(大)**，收集完道具后沿着画面正上方的道路前进触发剧情，**ルシフエル**会露脸并根据玩家的操作估算通关所需的时间。剧情后来到背景为四位大天使肖像的场景，通过跳跃移动到最上部的右方后，本章结束。





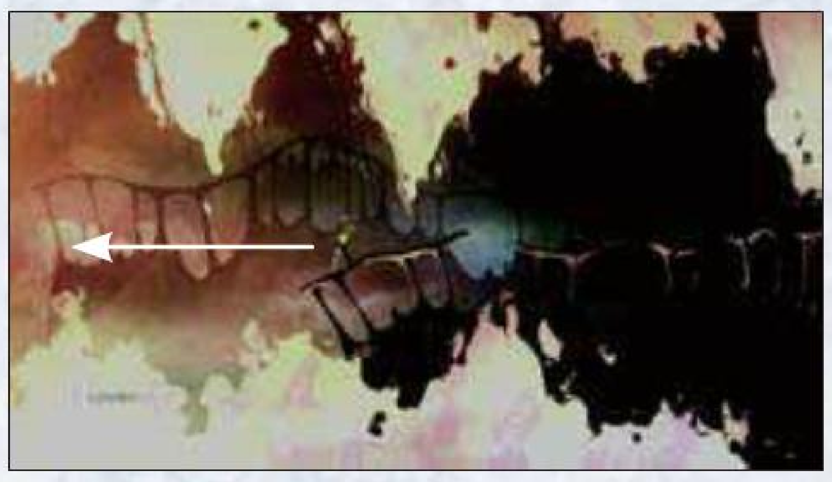


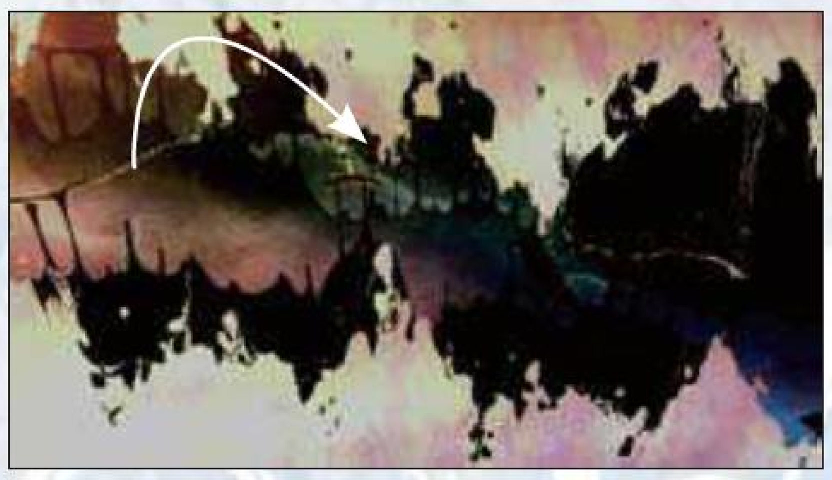
Chapter 03 エゼキエルの慈悲

向画面上方前进一小段路后敌人 Souls of the Beloved 出现，紧接着入手「宠爱者**の**魂」的解说，不幸被此种敌人附身时，转动左摇杆、连打按键都能迫使它们尽早地离开**イ-ノック**的身体。摆脱它们的纠缠来到阶梯的前方时敌人出现，全灭敌人登上阶梯进入短暂的剧情后来到下一个场景。

从阶梯移动到下方的区域后新敌人 Ezek A 持**ア-チ**出现，这种敌人的攻击频率较高，其中转动自身的回旋攻击较难防御，建议玩家利用二段跳躲过此招后再作出反击。击破敌人后前进，注意进路中有中空的地面陷阱，来到通路尽头时，前方会自动出现浮游平台给玩家搭建通往对岸的路。前行遇到新敌人 Ezek G，不是出于必要的话尽量不要夺取此种敌人的武器，失去武器的 Ezek G 会使出攻击距离远、发生速度快且追向性能强的冲撞，此外战斗中同时出现 2 个以上手持**ガ-レ**的敌人时，建议玩家将它们逐个击破，而同场中有远程攻击的敌人出现时也应该优先将其处理掉，否则在攻击其他敌人时容易遭到其来自远距离的偷袭。全灭敌人后前进，注意地面的中空陷阱，来到尽头处依旧会出现浮游平台通路，注意途中会出现 Wisp 来骚扰玩家，用远程武器清理干净即可，没有远程武器的话稍加注意也能安全通过。

在**ルシフエル**处存过盘后将在前方面对堕天使 **Azazel**，战斗结束后注意地面的中空陷阱，前进再次出现浮游平台通路和 Wisp，用老方法来到对岸后，利用二段跳来到建筑物上方的隐藏通路，通路中可以取得**自由の民の手记「エゼキエル」**，取得手记后跳至下方的通路时注意中空的地形，害怕掉落深渊的话也可以返回至隐藏通路入口处，从下方的通路前进。进入通路尽头阶梯上方的入口后将来到战斗区域。





全灭战区中的敌人后将转移到横版过关的场景，通过平台前进看到知惠**の**实，靠近后按下净化键便能得到相应的武器。取得武器后踩在云彩上移动到右边的平台，前行再次利用云彩移动到另一个知惠**の**实的所在地，建议在此将武器更换为**ガ-レ**。继续往右走会来到浮游平台不断下落的区域，区域右边的上方有**力の焰(大)**，玩家需要在下落区域中迅速地移动到最右边的下落平台处，然后再利用二段跳+空中冲刺的方法来取得力**の**焰(**ア-チ**的二段跳+滑空也可取得)。力**の**焰的下方有**自由の民の手记「勇者を探して」**。踏上云彩来到画面右边尽头处的洞穴入口，进入洞穴后来到另一个战区。

击破战区中的敌兵后在洞穴中前进，注意路上中空地形的地板在踩上去后会变成红色然后坠落，来到稍微宽广的区域后进入剧情，剧情后将手持**ベイル**的新敌人 Ezek

V打至气绝状态后，根据大天使的指示夺取它的武器。消灭掉敌人后获得武器特性的解说，利用新武器将前方的圆形障碍物击碎后前进，途中的道路依然会变红然后坠落，通过坠落地形后将面对武器各异的敌人，玩家可根据相性在战斗夺取优势武器来战斗。结束战斗后在画面的右上方有存盘点，由存盘点后方的通路来到战斗区。

将战区中的敌人消灭后来到横版场景，在初始的地方大胆地往左边跳会出现供主角落脚的平台，走到尽头取得**力の焰（大）**后返回右边的通路，根据大天使的指示击破途中挡道的障碍物前进，来到踩上去会变红的平台时不用慌张，平台会缓缓地往右边移动，主角可安逸地站在上面破坏障碍物前进，注意往后一点的路中会有突然升起的平台影响玩家跳跃，再次遇到变红的平台时要迅速地往右边跳跃，此种平台踩上去后过段时间就会坠落到深渊。安全着地后不要急着进入眼前白色边框的门，利用二段跳翻越过此门，右边深渊处会适时地升起落脚的平台，沿路走到尽头会入手**自由の民の手记「三匹の大ブタ」**，随后进入自由の民身后的门移动到战斗区域。

解决掉战区的战斗后由阶梯前进，小心地通过长廊中的中空地形，来到尽头出现浮游平台和Wisp时先缓一缓，向着画面的下方用二段跳跳上隐藏的通路，通路尽头有**力の焰（大）**。取得后通过浮游平台前进到对岸的宽广区域后堕天使**Sariel**再次出现。战斗结束后由左方的道路前进，再次借助浮游平台来到对岸后，利用二段跳来到上方的隐藏通路，路的尽头有**冥界的入口**。从冥界出来后来到长廊的尽头时迷之少女出现并指引**イ－ノック**跳往正确的平台，如果掉落深渊的次数过多，少女还会在对岸朝主角喊："真差劲。"（笑）跃过众多平台并将随后战区中的敌人消灭后，前进触发剧情。剧情后来到火圈通路，火圈外强中干，一段跳跃即能安全跳过，最后的火圈处利用二段跳可取得**祝福の光**，移动到尽头触发剧情并进入BOSS战。

Foola & Woola

战斗开始后经过一段时间，场景中会出现武器Wisp，其外形和红色的火球敌人Wisp相似但颜色分别为蓝绿黄，将每种颜色的Wisp击碎后会出现对应武器的知惠の实，此外场景中也会出现敌人Wisp，更换武器时注意不要被混淆了。击碎武器Wisp后还有机会取得**真实の眼**，BOSS的弱点武器为**アーチ**。

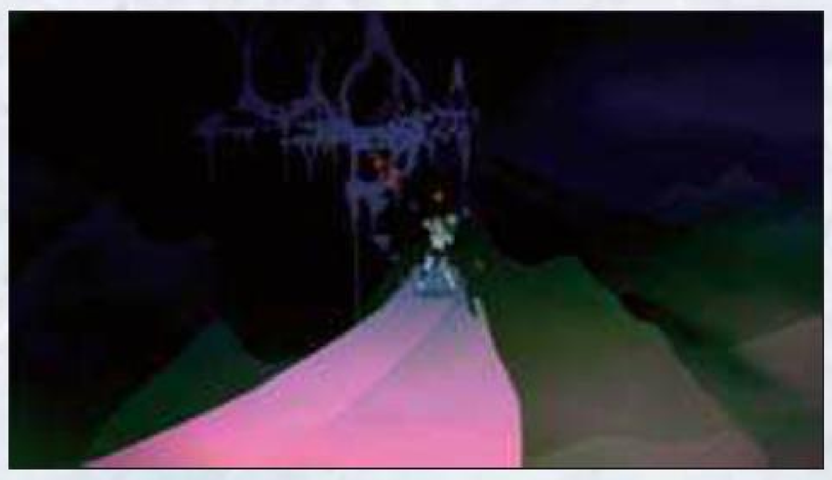
BOSS的攻击方式及应对方法：

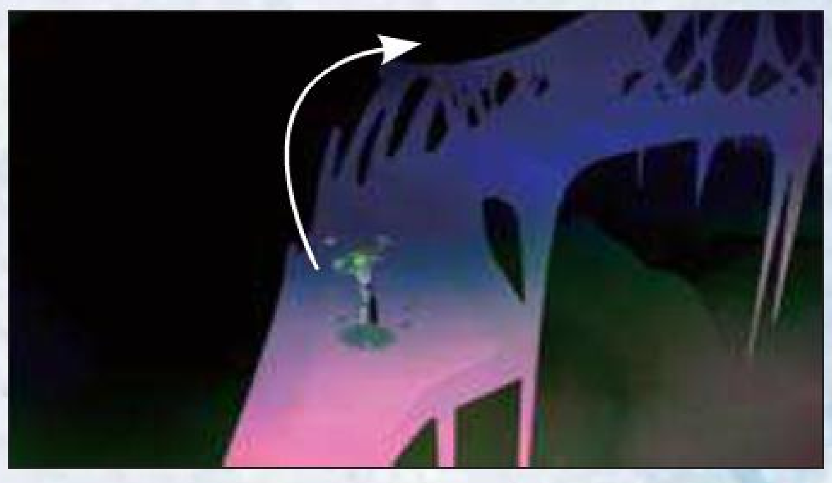
1. 两只BOSS绕着场景的边缘奔跑，一定时间后将头转向主角然后使出冲撞攻击，冲撞开始时它们的身体上会被红光包围，玩家看见红光后可利用二段跳或武器的特殊移动来躲避，武器为**ベイル**时还可以无伤防御。假如BOSS的冲撞攻击撞上了场景的边缘或与另外一只BOSS相撞，接下来会进入短暂的气绝状态，此时是进攻的最佳时机，其中BOSS互撞后的气绝时间较长，利用这一点玩家可以故意站在场景中央，等待BOSS使出冲撞攻击引诱它们与对方相撞。注意BOSS从气绝状态恢复过来时会使出咆哮，咆哮是附带攻击判定的，防御或者脱离判定范围即可。

2. 两只BOSS身体被红色气焰缠绕，随后快速地在场景中绕圈突进，看见BOSS使出这招后应趁初始突进速度较慢时迅速移动到场景的边缘避难，否则等BOSS们的突进速度变快后就算用二段跳也很难全身而退。

3. 给予BOSS们一定伤害后会进入两只BOSS并列靠在一起的特写画面，特写结束后两头大猪将对主角使用冲撞，看准时机以二段跳躲开即可，**ベイル**也可以采取防御（高难度下必须完美防御，否则主角会被破防＋撞飞）。

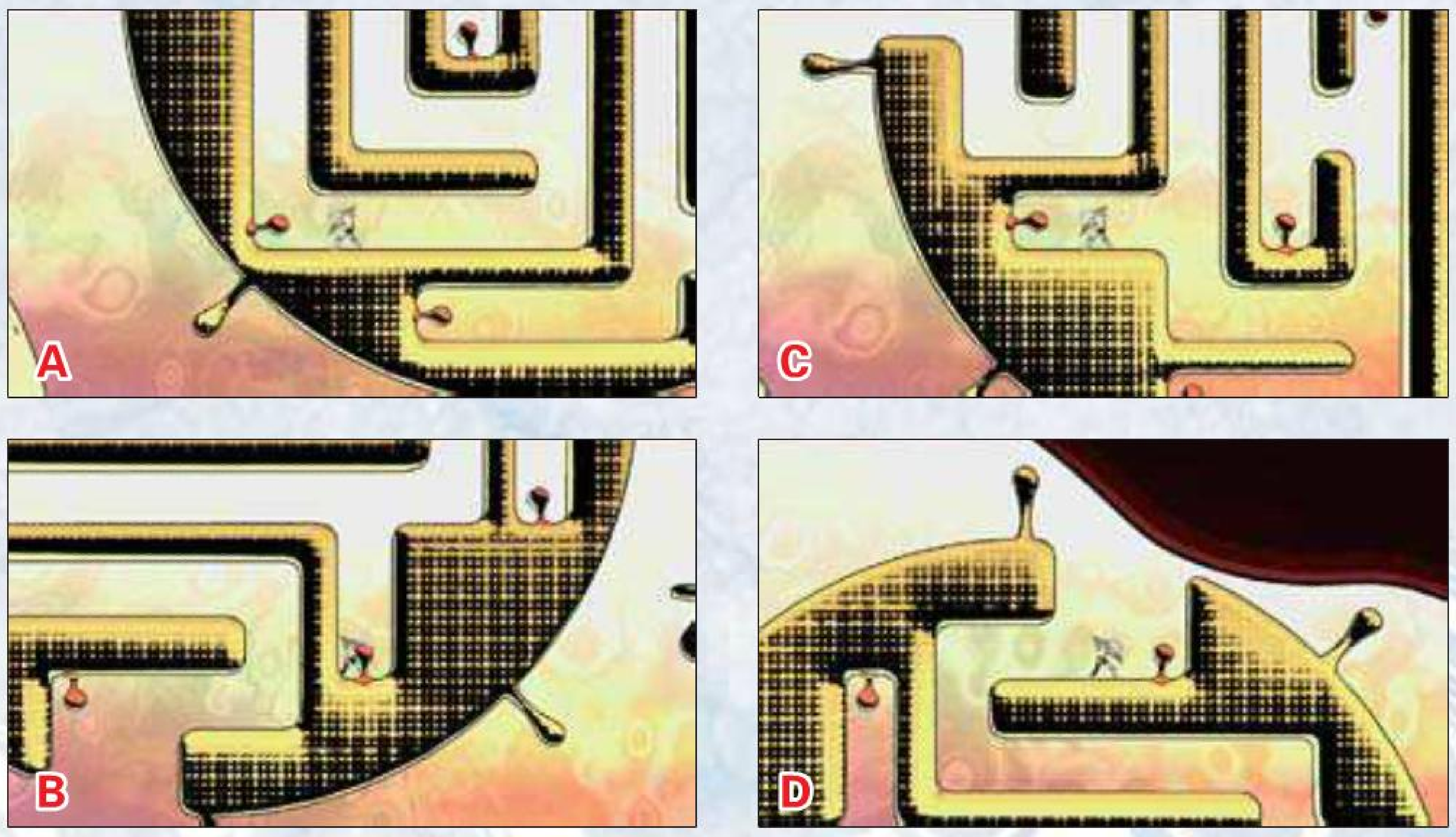
将BOSS击败后本章结束。





Chapter 04 サリエルの幻惑

进入场景右边的门移动至横版场景，往左边前进时有许多考验玩家操作能力的跳跃区域，其中上下窜动的**ネフィリム**不会对主角造成任何判定，它们只会给玩家带来视觉上的阻碍，跳跃时不用担心被碰到；浮空的方块落脚点踩上去不久后就会坠落，推荐将武器换成**アーチ**，利用其滑空性能可较为轻松地实现点与点间的跳跃。前进到固定的地方时遇到新敌人Sariel's Beloved并入手「**サリエルの**宠爱者」的解说，不小心被附体的话要连打按键来挣脱它们的束缚。继续往左前进，用二段跳跃过途中推球的**ネフィリム**，之后用它们头顶的巨型叶子和树枝移动到左边尽头，向上方跳跃后再一直往左边推进，注意路上有少数骚扰主角前进的敌人和两只行动迅速推着球的**ネフィリム**。来到左侧尽头后继续向上方移动，利用跷跷板跳往高处，随后再跳上巨大**ネフィリム**腰上的呼啦圈来到左边的尽头，被**ネフィリム**吞进肚子后来到异空间与堕天使**Sariel**交战。



战后回到本关初始的场景与新敌人Sari A战斗，此种敌人的攻击模式基本和以往手持**アーチ**的敌人一致，而防御力和体力则有所上升。结束战斗后可先前往画面上方的**ルシフェル**处存盘，打破他身边的物体可以得到祝**福の光（大）**，由左方的门移动到下一个场景。

横版场景，前进的路上有许多Sariel's Beloved，担心在平台间跳跃时被偷袭的话可先行处理掉。绿色的平台踩上去后只会稍微下沉，不会坠落；橙色的平台踩上去后会往主角所在的方向倾斜，倾斜到一定角度后会停止，路过时不要在上面停留太久即可。通路前方的大型迷宫需要玩家攻击迷宫中的橙色装置来开启进路，具体步骤请看图。继续向上推进后来到**ネフィリム**推方块的区域，区域中间部分的右边可以取得**自由の民の手记「ネフィリム」**。随后会来到橙色的旋转平台处，第一个旋转平台的中央有**祝福の光（大）**，第二个则有**力の焰（大）**。之后的道路中会有橙色的平台，这种平台踩上去后会往下坠落。来到场景的尽头处再次被**ネフィリム**吞回关卡开始的地方。将连同新敌人Sarge在内的敌兵消灭，前往上方的门时堕天使**Ezekiel**突然出现，与她交战后进入画面上方的门来到横版场景。

向左边稍微前进遇到推方块的**ネフィリム**，用跳跃躲过即可；途中白边的浮游落脚点踩上去后会坠落，而路上荡秋千的**ネフィリム**会对主角造成攻击判定，注意躲避；桥梁地形踩上去后会快速坠落，往前进的方向一直走便能安全通过；沿路推进会遇到身后牵着彩球的**ネフィリム**，踩在球上移动可省下不少在平台间跳跃的功夫，踩在第二个球向上移动的途中大天使会提示**イ－ノック**搜索一下附近，此时往右边移动能取得**自由の民の手记「サリエルの宠爱者」**。取得手记后再往画面的左上方推进能入手**力の焰（大）**。场景尽头附近的气球区域利用二段跳小心地跳跃即可，尽头处要操作主角跳入**ネフィリム**的大嘴中。回到初始的场景，全灭战区中的敌人后在画面上方出现阶梯，先不要登上阶梯，破坏画面右边的物体得到**力の焰（大）**，而画面最下方的通路尽头则有**冥界的入口**。收集

完道具后由阶梯来到堕天使 **Sariel** 的所在地，进入连续两场的 BOSS 战。

Sariel

BOSS 的弱点武器为**ベイル**，过段时间后场景中会出现知惠の实供玩家更换武器，考虑到机动性的问题，建议用可攻可守的**ア-チ**来战斗。BOSS 倒地起身后会在身体周围产生冲击波，注意回避。

BOSS 的攻击方式及应对方法：

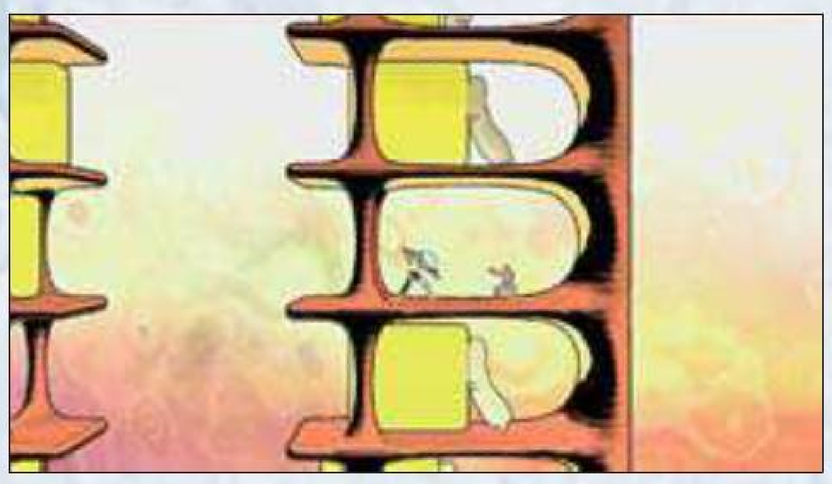
1. 飞行道具三连发，利用跳跃或走位移动都可以避开，武器为**ア-チ**或**ベイル**时还可以防御（高难度下必须完美防御）；后期 BOSS 体力不多的时候会一次放出三个飞行道具且连发三次，通过移动较难躲避，可用二段跳躲过或装备防御性能最高的**ベイル**来防御（高难度下需完美防御）。躲开或防住这招后是进攻的时机之一。

2. 靠近 BOSS 后他会使出体术攻击，此招的发生较快且收招硬直小，玩家躲开攻击再上前反击的话容易被他接下来的攻击命中，因此与他交锋时不推荐打贴身战，建议等他使出其他硬直较大招式后再进攻。

3. 冲撞后的体术攻击，此招附带破防效果，用二段跳回避即可。回避过后可对硬直中的 BOSS 进行反击。

4. 远程攻击，使用此招前 BOSS 的身体会发出红光，看见出招的征兆后请做好跳跃回避的准备。回避后如果距离 BOSS 太远，建议放弃进攻等待下一次机会。

5. 行礼攻击，身体发出红光后作出一个行礼的动作，随后主角所站的位置下方会冒出喷泉般的攻击，看见他行礼后利用武器或空手状态下的特殊移动来回避，建议往 BOSS 的方向回避以便反击。



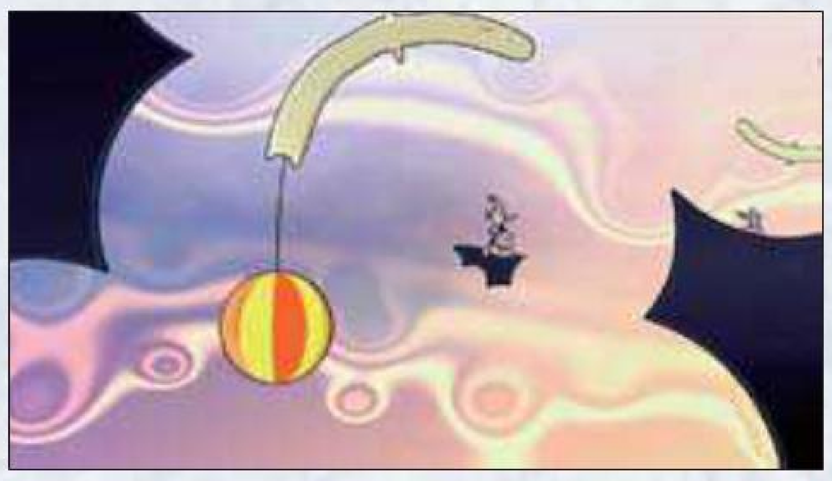
Nether Sariel

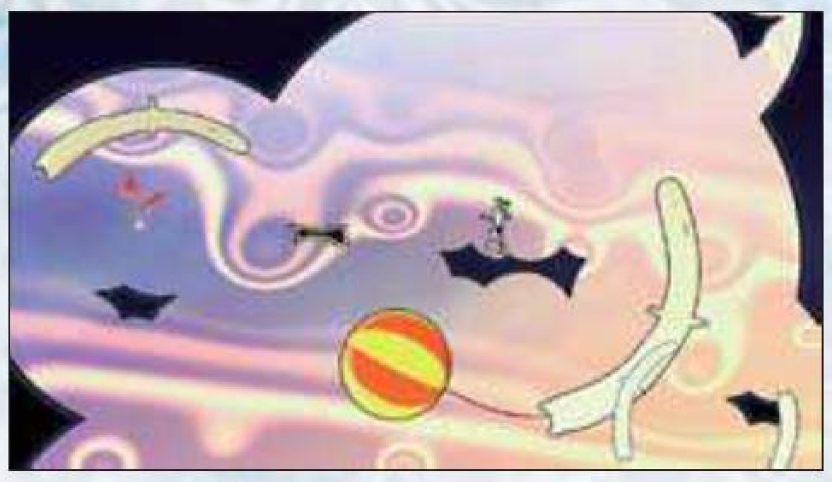
弱点武器仍为**ベイル**，防守反击的战术比较安全，但战斗时间会拖的比较长。鉴于 BOSS 大部分时间都停留在空中，因此**ガ-レ**的远程攻击能更有效地进攻。开始时故意被 BOSS 打倒以触发剧情，剧情后主角习得力量解放 & 终结技，发动力量解放时 BOSS 会从空中被震落，玩家可趁此时机上前连上两套连续技然后用终结技收尾。BOSS 的体力下降到一定程度后翅膀上的部件会顺着紫→黄→红的顺序变色，攻击招式也会得到一定程度的加强。

BOSS 的攻击方式及应对方法：

1.BOSS 翅膀上的部件发光，接下来主角所站的位置下方会连续冒出喷泉攻击，用**ガ-レ**的冲刺能轻松回避。

2. 靠近 BOSS 后，BOSS 短暂的静止不动然后飞往主角的身前使出连踢，此招的发生非常快附带追





向性能且威力不俗，因此不建议玩家与他靠的太近，首选远程攻击。

3.BOSS 的全身泛出紫光，之后俯身冲向主角，此招用跳跃能轻松躲过，后期 BOSS 体力不多时还会连续冲撞多次，用连续一段跳躲过，用二段跳的话在躲过第一次攻击落地时易被 BOSS 的第二波冲撞命中。

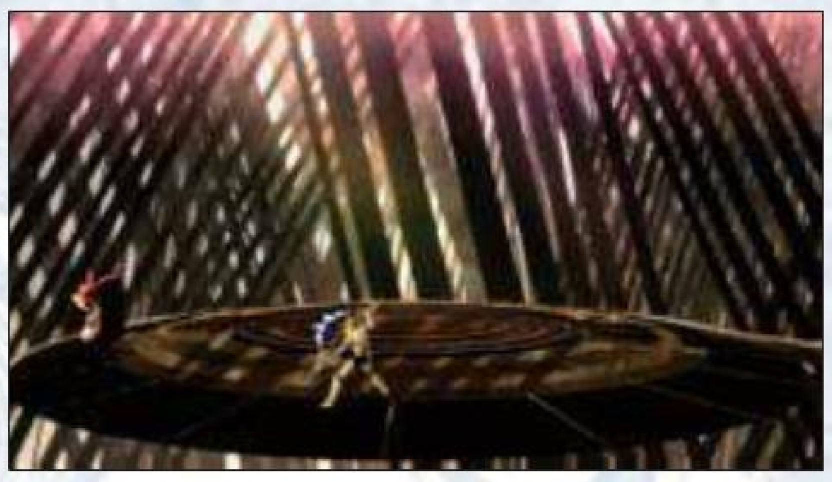
4. 给 BOSS 造成一定伤害后它会在场景的四周放出障壁，主角不小心碰到的话会被弹飞，BOSS 时常会在障壁之外的地方移动，此时远程以外的攻击够不着它。障壁经过一段时间后会消失，但要注意 BOSS 有再次制造障壁的可能。

将 BOSS 击倒后本章结束。

Chapter 05 バラケルの悲哀

关卡开始后前进不多时遇到手持各种武器的新敌人 Doruga，此种敌人其实只是将以往的敌人换了个外形，攻击方式、攻击力、防御力、体力上限基本都没有变化。将它们击破后来到平台跳跃区域，平台间的距离感有点怪异，刚开始跳跃时可能会掉落深渊数次才能适应，途中还会有 Wisp 阻碍玩家，此外从天上落下来的陨石会将平台击碎。通过该区域后稍微前行敌兵会再次出现，全灭敌人后前进将来到分岔路口，右边尽头的平台处有祝**福の光（中）**，如果玩家对跳跃没信心，也可放置不管转而由左边的道路前进，路上依旧会有陨石坠落及 Wisp 的骚扰，注意不要随粉碎的地面一同掉进深渊。经过一段路后大天使会发话，此时若继续前进到画面上方的尽头处会移动到下一个场景，如此一来就会错过画面左边隐蔽处下方的**自由の民の手记「自由の民」**。取得手记后进入尽头的石门前往下一场景。

往前跑一阵路后遇到**ルシフェル**，从他身后的道路前进，跳跃到



较宽广的平台时敌人出现，击破它们后前进一段距离再次遇到从天而降的敌兵，如法炮制完敌人后来到另一个跳跃区域，区域前面部分中的石柱平台受到陨石冲击时只会稍微移动，并不会被击碎或坠落，玩家可等平台停稳后再作跳跃；区域后面部分中的某些石柱则会被陨石击碎，有些石柱站在上面片刻后还会自动粉碎，注意不要踩空。途中一个平台的右边有三个可供破坏的物体，破坏后得到**祝福の光（中）**和**力の焰（大）**。道具入手后再跳过数根石柱就会来到堕天使 **Ezekiel** 所在的平台，与她交战过后，跳上前方的石山，石山上方的右侧隐藏着**冥界的入口**。从冥界出来后跳到石山的顶部，往前移动到下一个场景。

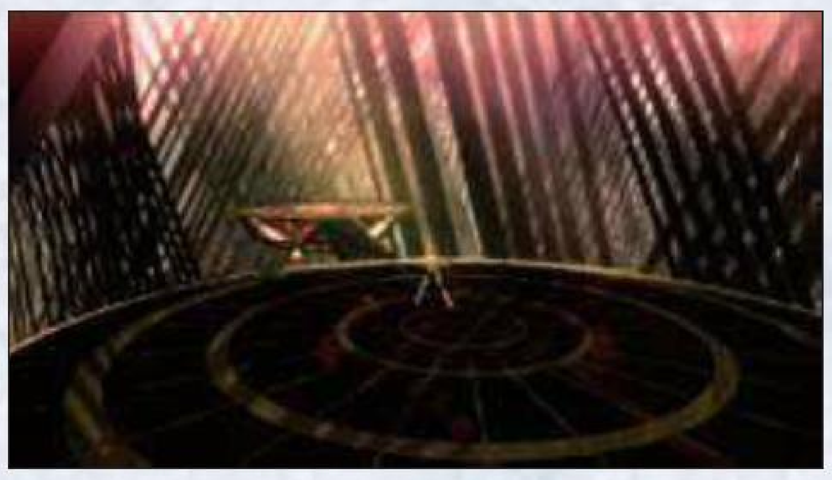
前方的宽广平台处有不少敌人在等着玩家，平台后方有存盘点，来到尽头的区域时注意先不要移动到中央的升降平台处，否则会错过左边物体中的**力の焰（大）**。从升降平台转移到战斗区，全灭敌人后自动来到下一场景。

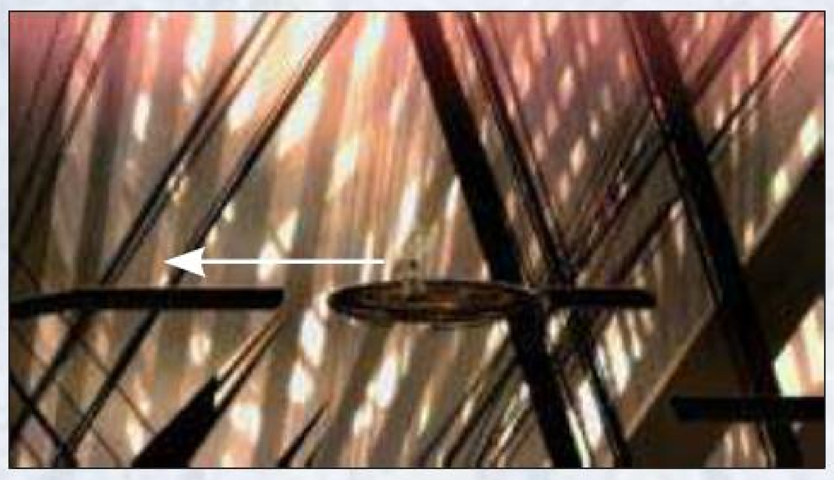
碰到场景中的尖刺时不会立即丧命只会受到一点伤害，顺着路来到左边尽头再往右上方前进，随后

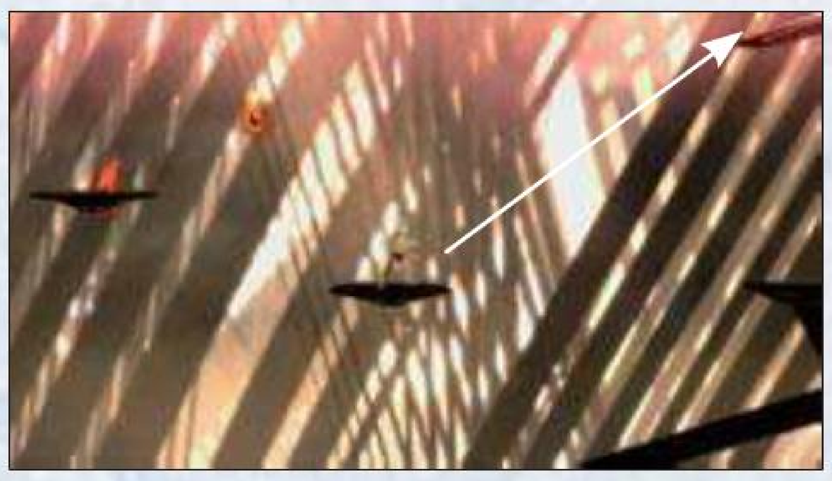
会见到在空中左右移动的浮游平台，跳上浮游平台等它飘往右边后跳上右侧的平台入手**自由の民の手记「火のネフィリム」**，之后由移动平台的左上方前进。前行途中有不少黄金薄片落足点，一踩上去即会坠落，玩家需迅速移动至下一个落足点，而遇到多个移动平台时切忌急躁，等平台移动到最佳的位置再跳跃。利用尽头处的升降平台前往上层，往前走一点即会与堕天使 **Azazel** 交锋，战斗结束后打碎平台左上方的物体得到**力の焰（大）**，踏上尽头的升降平台来到战斗区，全灭敌人移至下一场景。

通过多个升降平台往上方移动，建议在前进途中的知惠の实处将武器更换为**ガ-レ**，当来到左右移动的平台处，站在第三个移动平台上，等它移到最右边时向右方二段跳 + 空中冲刺，成功跳到右边的平台后，将尽头的物体破坏得到

力の焰（大）。接着由移动平台的左边前进，登上升降平台后来到左右分岔的道路，往左边走到尽头可以取得**自由の民の手记「バラケル」**，取得手记后从分岔路的右边前进，稍微前行一点的下方有知惠の实，玩家可将武器切换为**ア-チ**，利用武器的滑空特性能稍微降低随后的连续跳跃难度。乘上深处的升降平台后来到左右两边有尖刺的向上区域，中间部分的右边有**力の焰（大）**，不过需要用**ベイル**破坏掉障碍物后才能取得，没有合适的武器也不用担心，区域最上方的右边就有知惠の实，更换武器后折回来收集道具即可。来到最上方更换武器后往左边走，破坏掉挡路的障碍物候移动到尽头有**力の焰（大）**。取得后原路返回，右边有一段黄金薄片区域，护甲值允许的话可故意跳入深渊，这样一来知惠の实会刷新，玩家可再次更换成便于跳跃的武器后继续前进，利用右边尽头的升降机移动到下一场景，将前方区域中敌人全灭后遇到**ルシフエル**，打碎他身后的第二个物体会出现**力の焰（大）**，踏入尽头的升降平台后将进入 BOSS 战。







Fire Nephilim

BOSS 经常会呆在**ア-チ**和**ベイル**的攻击无法触及的地方，因此战斗中大部分时间都使用**ガ-レ**来输出。

BOSS 的攻击方式及应对方法：

1. 利用巨大的触手捶击玩家所在的平台，看见 BOSS 用左手攻击时往右边移动来回避，反之往左边。触手捶到地面时还会产生地震效果，玩家要利用跳跃来躲开，否则即使不会受到伤害也会陷入短暂的无法行动状态。躲开攻击后可迅速上前攻击它的触手，BOSS 受到一定伤害后会倾倒在平台上任由玩家攻击，注意倒下来的瞬间是附带攻击判定的。后期 BOSS 体力不多时会连续使出捶击，确定它不会继续捶击后再发动进攻。

2.BOSS 靠近平台后旋转自身，利用触手不断地从平台右方扫往左方，较高的攻击只要站在平台上即可躲过，位置较低的攻击则要用跳跃躲过。躲过攻击后可在 BOSS 短暂的硬直中进攻。

3. 火球飞弹，注意观察平台上的光点，有光点的地方为火球的爆发位置，用走位移动配合跳跃来回避。

4.BOSS 的身体稍微退后然后冲向平台处用头部砸向地面，在它后退的准备动作中通过左右移动来避免站在它的正面即可，躲开后有进攻的机会。

5. 移动到平台下方然后头部缓缓地从平台边缘升起，随后从眼睛中射出激光，注意不要站在眼睛的正前方即可，在 BOSS 发射激光的途中还可以用远程攻击进攻。

6.BOSS 体力不多时会使出激光连射，连射的方式有两种，第一种是左右间断的射出激光，第二种是从屏幕的一边射往另外一边，前者通过左右移动来回避，后者需要站在激光的空隙中躲过。

将 BOSS 击败后本章结束。

Chapter 06 アザゼルの野望

关卡开始后往画面的左边前方前进，登上左边的阶梯取得**自由の民の手记「未来」**。随后沿路前行至**ルシフエル**处触发剧情，剧情后开始操控机车前进。

机车操作简介

左摇杆：控制机车的移动。
攻击键：通常攻击，可按稳攻击键使用蓄力攻击。不同的武器有不同的攻击方式。
净化键 & 防御键：控制机车进行滑铲，可按稳按键来延长滑铲的时间。滑铲能避过一些障碍物且本身具有攻击判定。除了一般的攻击外，用滑铲来对付近身的敌人也是不错的选择。
跳跃键：控制机车进行短时间的加速，可按稳跳跃键来延长加速的时间。关卡中的某些道具必须利用加速才能获取。
驾车前进的途中可通过触碰来取得道路中的道具，它们是：
加速道具：取得后的一定时间内速度上升。
祝福の光：回复护甲的耐久值。
知惠の实：更换当前所持武器。

路上的紫色路障，撞上去的话会消耗护甲的耐久值，利用滑铲可从路障的下方安全躲过。途中还会有供玩家跳跃用的平台，平台后方通常设置有回复道具，有些道具需要加速后冲上平台才能获取。进路中有许多弯道，由于没有刹车键，玩家需要利用滑铲时自带的减速效果来通过弯道，操作到位的话会非常拉风。另外若不慎与道路两边的防护栏摩擦的话也会消耗护甲的耐久值。

一路上的敌人不少但基本都不会对玩家造成威胁，武器方面建议选用**ガ-レ**，它的攻击距离最远，一次蓄力攻击可以命中多个目标且附带追踪性能，近距离的敌人可用滑铲处理。前进一段距离后会遇到

第一个小 BOSS，当它的身体发出红光后，接下来会在主角的前方使出叩落攻击，在攻击判定出现之前主角可用攻击将其中断，更简单安全地做法是通过左右移动来回避它的叩落。附带一提，小 BOSS 没有体力的设定，只要在它出现后经过一段时间，它就会退场，往后遇到的两个小 BOSS 也是如此。第二个小 BOSS 的身体发出红光后，接着会往画面下方发射面积较大的光刃，左右移动同样可以躲开，更安逸的做法是利用滑铲来回避。第三个小 BOSS 会往主角的方向连续发射导弹，玩家只需一直往一个方向移动就基本不会被导弹打中。摆脱第三个小 BOSS 的骚扰后进入剧情，剧情后移动至下一个场景。

往前走会看见**ルシフエル**，在他的右边被建筑物遮挡住的地方有通路，破坏通路中、通路尽头的物体都可得到**力の焰（大）**。从**ルシフエル**身后的道路移动至尽头的平台处进入 BOSS 战。

Battorile

BOSS 会在三种形态间转换，每转换一种形态时大天使都会告诉玩家克制 BOSS 当前形态的武器。其中**ガ-レ**的冲刺移动能躲过 BOSS 的所有攻击，所以由始至终只用这一种武器来战斗也未尝不可。

BOSS 的攻击方式及应对方法：

弱点武器为**ベイル**时：连续导弹攻击可通过**ベイル**的防御性能来抵挡，防御住所有导弹后迅速接近 BOSS 展开进攻，之后 BOSS 会再次发射导弹，起手时还会把近身的主角推开，重复之前的步骤即可。高难度中导弹攻击需完美防御，因此还是推荐用**ガ-レ**的高速冲刺来回避。

弱点武器为**ア-チ**时：使出导弹攻击时的导弹数会大量减少，玩家可通过移动来轻松躲避。跳到空中后的压杀攻击，利用走位移动后再跳跃的方法可以躲过但不安全，**ガ-レ**的冲刺移动再次派上用场。近身攻击 BOSS 时注意它的体术攻击。

弱点武器为**ガ - レ**时：导弹攻击的躲避方式依旧，BOSS 旋转自身的大面积攻击用冲刺移动来躲开即可。注意 BOSS 头部的光刃也有攻击判定，近战时要避免在头部的附近攻击。

击破 BOSS 后本章结束。

Chapter 07 アルマロスの叫び

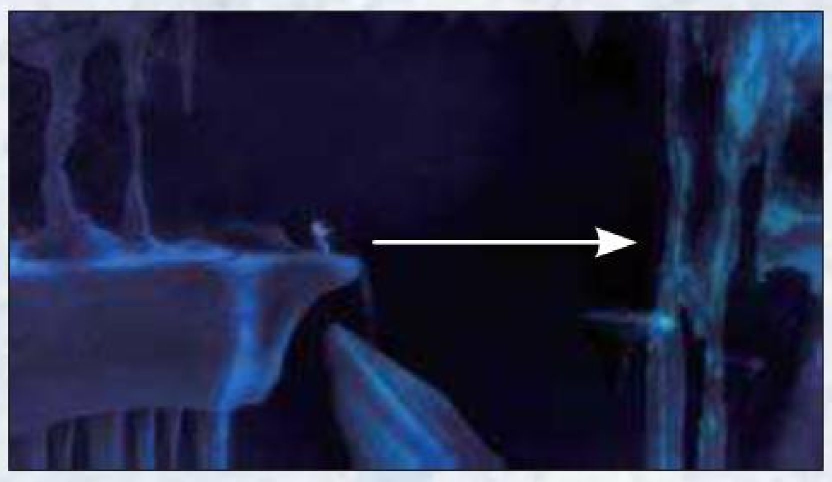
前进来到宽广区域时新敌人 Arma A 出现，此种敌人的攻击模式依旧，但攻防能力得到了不少的提升。消灭敌人后前进到固定的地方时，大天使会让主角注意前方路上两边会坠落的地面，通过坠落地段后发现了**ナンナ**的身影，剧情后跳往画面左侧亮度较暗的隐藏平台，平台的上方有**冥界的入口**。从冥界出来后回到触发剧情的区域遇到新敌人 Arma G，此种敌人加了一招近身时的旋风脚，击破敌兵后破坏右边通路中的物体得到**力の焔（大）**，来到尽头有大树的区域时触发敌兵战，战斗结束后往右边瀑布所在的平台跳跃，来到对岸后移动至画面右下方的尽头处入手**自由の民の手记「アルマロス」**。回到分岔路往左边前进，途中的某些平台踩上去后经过一段时间就会崩塌，平台后方是**ルシフェル**所在的区域，破坏区域右边树下的物体得到**力の焔（大）**，道具入手后再跳过数个平台往前移动遇到堕天使 **Azazel**，战斗结束后由右上方的通路进入尽头的洞穴。

在洞穴内稍微往右前进，新敌人 Arma V 登场，敌人的变更点与关卡开始后不久遇到的 Arma A 一致。击破敌人后往右走的途中会见到蹲在画面上方的自由**の**民，从他的手里得到**自由の民の手记「水のネフィリム」**后往右前进，此时堕天使 **Ezekiel** 再次出现在**イ－ノック**的面前，战斗后由右边尽头移动到下一场景。

在场景的起始点，不要跳到下方的斜坡处而是用二段跳跳到右边的平台，随后建议在知惠**の**实处将武器更换为**ガ - レ**以降低于平台间跳跃时的难度，此外在下一个场景时还需要利用它的远程攻击来开路。紧接着的右侧平台需要用**ア - チ**的二段跳 + 滑空或**ガ - レ**的二段跳 + 空中冲刺才能抵达，沿路来到右方尽头获取**自由の民の手记「ナンナ」**，取得手记后站在自由**の**民所在平台的最左边，地面会坠落，主角随着地面一起下落，下落途中往右边的平台处跳跃，之后再往右走一点会看见**力の焔（大）**，入手后沿着附近的平台一直朝右下方推进，当没有平台继续前进时大天使会让主角往下跳，勇敢地跳落至地面后往右边前行至尽头来到下一场景。

场景左边平台上的物体中隐藏着**力の焔（大）**，利用水面上的移动平台作为落足点即可跳往该处取得道具。水上区域的中央平台有存盘点，在平台间跳跃时注意不要被 Wisp 碰到，此时如果手持武器为**ガ - レ**的话，使用其远程攻击将敌人清理干净后再在平台间跳跃会安逸许多。来到尽头处的区域与敌人开战，战斗中建议夺取敌人的**ガ - レ**为下一个场景中的战斗作准备，战斗结束后进入上方的通路前往下一个场景。

建议在**ルシフェル**处存个盘，存盘后继续往前走触发剧情，剧情后主角来到堕天使**アルマロス**的演出舞台，随着音乐的响起，舞台上的**アルマロス**将进行一段长时间的演出，途中主角需将舞台四周的杂兵消灭，杂兵会无限刷新，在演出结束前消灭 50 个杂兵可解开一项成就，由于杂兵刷新后会从主角无法到达的地方出现，等它们移动到战区里要花费不少时间，所以**ガ - レ**的远程攻击在此处便能派上用场。演出结束后进入 BOSS 战。



Armaros

BOSS 从倒地状态中起身时依然会产生冲击波，冲击波的判定时间结束后玩家可上前打个两下然后迅速脱离，建议用连续技较稳定的**ア - チ**来战斗。BOSS 体力不多时所使出的攻击，在性能上基本没有强化，只是攻击频率会有所提高。

BOSS 的攻击方式及应对方法：

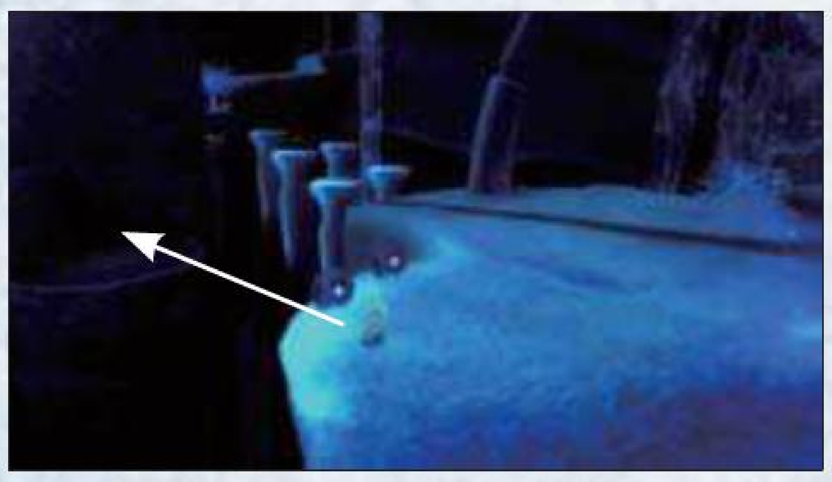
1.BOSS 移动至区域中央，旋转身体放出大量的水球爆弹，水球会停留在场上一段时间后爆炸，玩家可通过走位或跳跃来回避，但要注意跳跃后落下时不要踩到爆炸上，此外利用防御也可抵挡水球攻击。水球的发射方式有三种，第一种是往四面八方无规则的乱射；第二种是往主角所在的地方发射；第三种是以绕圈的方式往两边放出水球。躲过水球攻击后，如果 BOSS 还处在出招硬直中，主角可上前进攻。

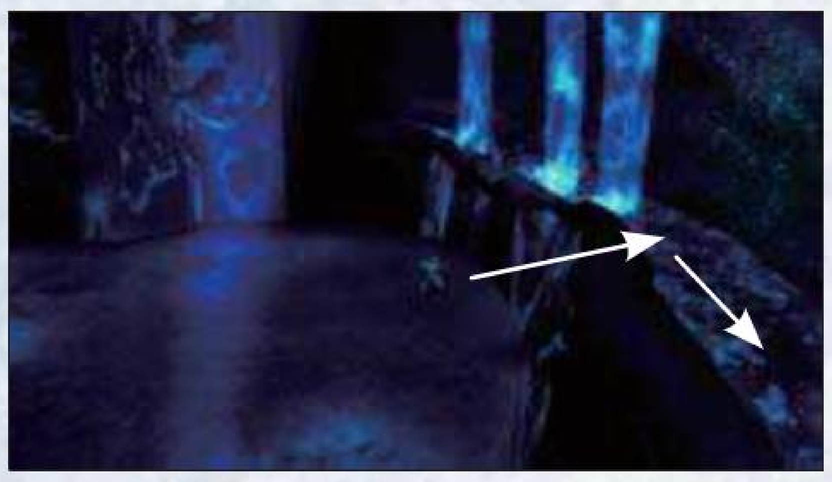
2.BOSS 潜到平台下方，移动至主角脚下后跃出平台，在 BOSS 跃出平台前的瞬间用特殊移动来回避，注意若不慎被此招打中，手中的武器会被击碎。

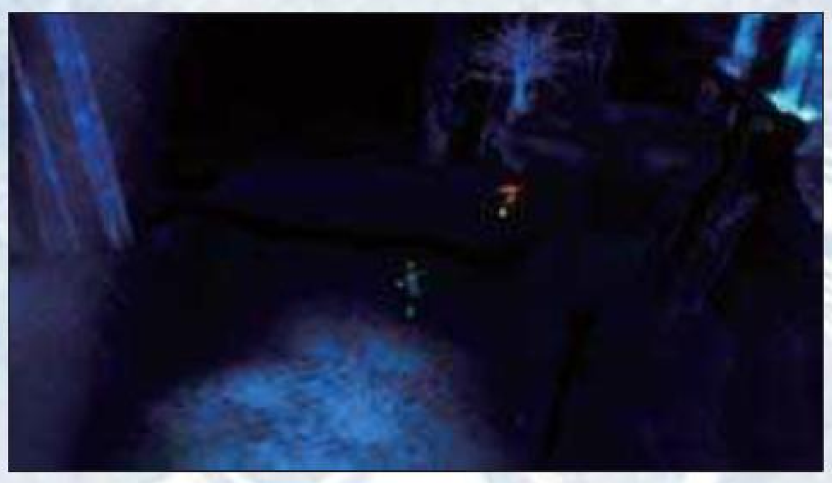
3. 近距离时的体术连携，无论是否命中主角，BOSS 都会出完完整的一套招式，利用这点玩家可故意靠近 BOSS 引诱他使出这招，此招在挥空后会有很长的硬直供玩家进攻。

4.BOSS 全身泛蓝以太空步的方式移动，此时若对他进攻会受到格挡攻击的反攻。附带一提力量解放中的特定招式能无视他的格挡攻击。

将 BOSS 击败后本章结束。







Chapter 08 ベリアルの诱惑

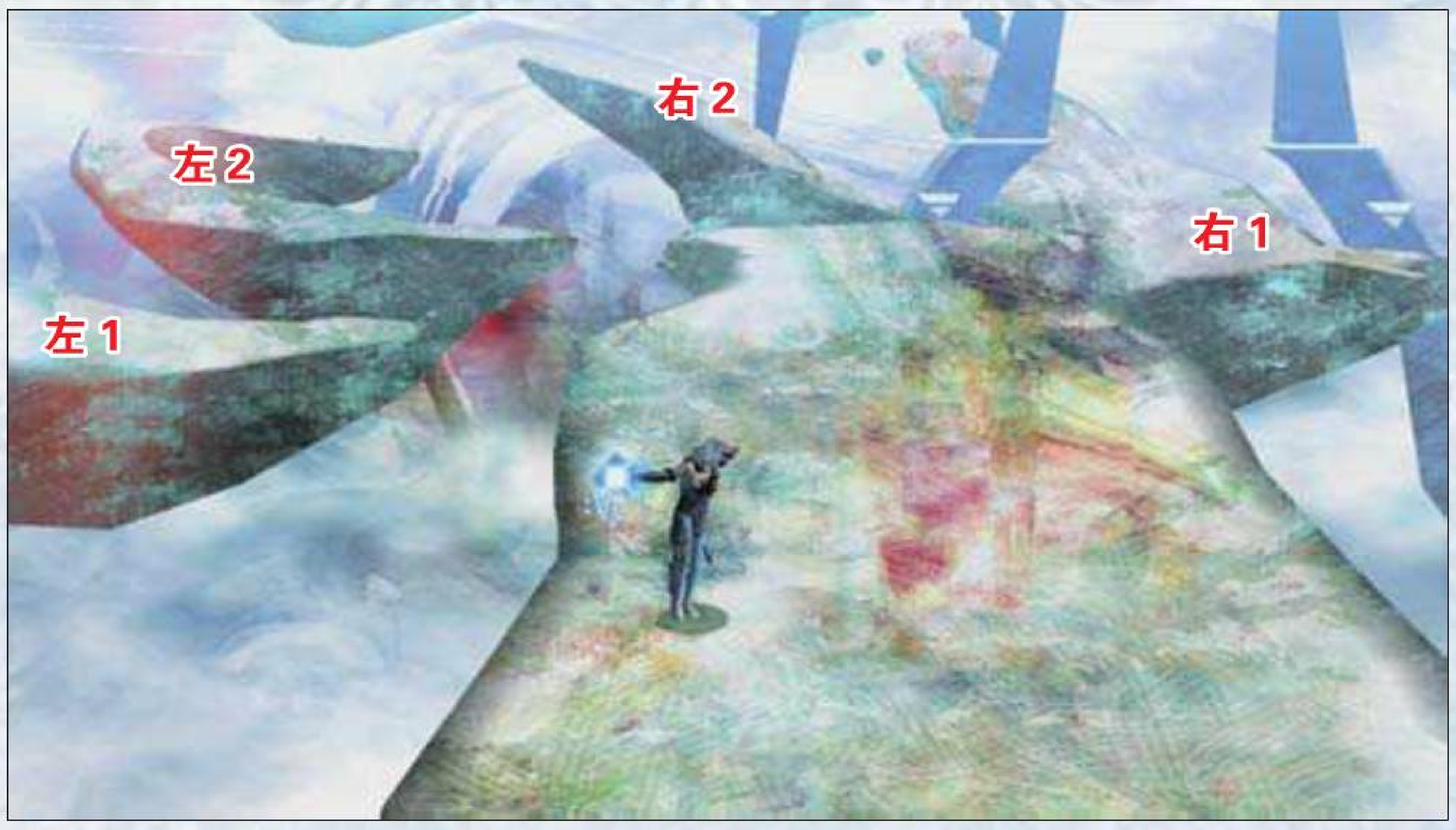
关卡开始后入手「アルマロス」的解说，操作角色改为堕天使**アルマロス**，他的操作方式基本与空手状态下的**イ－ノック**相同，跳跃时按稳跳跃键还可以进行滑空，按下净化键会使出中看不中用的舞蹈攻击，其它攻击的性能都强于主角，蓄力攻击更是结合进攻与防守于一体。

稍微前进会出现骚扰型敌人Lost Head，它们会主动朝玩家操作的角色袭来，在平台之间跳跃时小心遭到它们的偷袭而掉落深渊，附带一提在不掉落深渊的前提下完成本关卡能解开一个成就，途中如果不幸掉落，可退出游戏读取自动存档或**ルシフェル**的存盘点，注意落入深渊后切忌继续往前走，否则触发了下一个自动存盘点的话就只能从**ルシフェル**处开始。沿着顺时针的方向往下推进至尽头，在大天使的提示下跳进深渊，需注意路上的某些平台踩上去后过段时间就会坠落。

来到另外一个场景，破坏平台上圆形的物体时，如果物体闪烁红光表示其将要爆炸，玩家见状后要迅速离开它的爆炸范围。前行见到**ルシフェル**后入手「**ア－クエンジエルの**加护」的解说，注意不要被途中的星形机关夹到。继续往前移动会遇到左右往返的白色铁球爆弹，当主角靠近它后球体会开始闪烁红光，一定时间后便会爆炸，爆炸的范围较广且铁球所在的平台通常都比较狭小，因此路过的时候尽量不要引爆它们。通路前方有逆时针旋转的白色齿轮平台，触碰到齿轮并不会受伤，玩家可安心地在齿轮平台处移动，第一个齿轮平台处往右边前进，第二个齿轮平台处往画面的左上方前进，不要被画面右边的**ルシフェル**迷惑了，那里是之前路过的地方。第三个齿轮平台处往画面上方前进。前进来到数个上下窜动的浮游平台处，在平台与平台之间用一段跳跃＋滑空便能安全的移动，用二段跳反而容易失误。浮游平台的后方是左右交错的倾斜平台，跳上去后要迅速地继续往前跳，否则会滑入深渊。之后还会遇到原地旋转的长条形平台，算好时机跳上去后不要停留太久便不会有大碍。往前推进会来到踩上去片刻后就会坠落的平台区，且平台与平台之间还有不停旋转的障碍物阻碍玩家的前进，虽然被障碍物碰到不会受伤也不会有受创硬直，但极有可能被障碍物推离原本的跳跃路线导致堕崖，鉴于平台并不是第一时间坠落的，所以跳到平台后可以先等障碍物移开后算好提前量再跳往下一个平台。前进至**ルシフェル**处时进入剧情。

剧情后可先存个盘，画面上方的巨型齿轮阵，只要不断地利用垂直二段跳＋滑空便能安全地移动至上方，建议在靠近齿轮轴心的位置跳跃，在齿轮外围跳跃的话会因为齿轮移动时的幅度过大而难以掌握跳跃的时机。来到齿轮阵的上方顺着旋转的道路前进，在道路的尽头会遇到第二个齿轮阵，用老办法来到顶部后跳到画面右边的平台处继续前进。来到特定的地方时大天使会提示**アルマロス**从通路尽头处往下跳，跳落至地面后将区域内的敌人全灭，片刻后画面中会出现红色的圆球，攻击它就能移动至下一个战区，清理光战区中的敌人后再次攻击红球，之后将下一个战区中的敌人全灭后攻击红球前往下一个场景。

前行根据大天使的提示跳上空中的浮游平台后继续前进，前方有四条进路，左1、左2的通路尽头只有少数的回复道具，而右1和右2则是前进的道路，其中右2是捷径但跳跃难度较高，建议玩家还是选择右1的道路稳中求进，右1的路上有两波杂兵，第一波杂兵可无视它们直接跳往后方的平台，第二波则需将敌人全灭后才能向前推进。**ルシフェル**会在前路等着玩家，存过盘后在通路的尽头往下跳进入BOSS战。



Dark Enoch

BOSS会在三个形态间切换，切换形态后除了共通的体术攻击以外，还会增加每个形态中的特有招式。玩家必须先打破BOSS初始状态时的一层护甲后他才会开始切换形态。初始状态下当BOSS防御时玩家可通过攻击→破防攻击→攻击→破防攻击循环的方式直接磨掉他的第一层护甲。另外在BOSS每次切换形态的同时场景中还会出现骚扰型的敌人Wisp。

共通攻击方式及应对方法：拳脚3连击/6连击，这两招都是近身攻击，玩家只需在他将招式出完后的硬直中进攻即可，但要注意3连击的收招硬直较小，进攻情况不乐观的话不要勉强为之。

BOSS的攻击方式及应对方法：

一角形态：以旋转身体的状态于地面跃起，落地后放出攻击范围较大的飞行道具，旋转身体时带有攻击判定，玩家切勿靠近。飞行道具用跳跃就能轻松地躲开，躲开后可上前攻击BOSS两下然后迅速脱离，否则会被他接下来的旋转命中。BOSS使出此招数次后将切换到双角朝上的形态。

双角朝上形态：附带破防能力的冲撞攻击，此招前期没有追向性能，BOSS经常朝莫名其妙的地方冲撞，冲撞落空后会有短暂的硬直供玩家进攻，不要贪心，上前打上几下就与BOSS拉开距离来防范他的下一次进攻。后期BOSS体力不多时使出的冲撞附带追向性能且持续时间长，玩家在使用跳跃、二段跳来躲避冲撞时要注意落点。使出数次冲撞后BOSS将切换到双角朝下的形态。

双角朝下形态：召唤出大量的飞行道具，一段时间后飞行道具进行无差别的攻击，飞行道具在攻击前就算触碰到也不会对主角造成伤害。飞行道具会以两种方式放出，第一种是在BOSS身前180度左右的地方，此时我方可迅速移动到他身后展开进攻；第二种是在主角的周围召唤出飞行道具，稍等片刻后原地二段跳＋滑空便能轻松躲过。放出数波飞行道具后BOSS会切换回一角的形态。

击败Dark Enoch后进入剧情，本章结束。

Chapter 09 イ－ノックの迷い

操作角色变回**イ－ノック**，沿着画面上方的阶梯移动至尽头触发剧情。

剧情后往光的方向前进，前进到一定距离后进入剧情。

剧情后大天使让主角攻击觊觎知惠**の**实的天使，话虽如此，但其实什么都不做经过一段时间后也会触发剧情。随后往光的方向移动触发剧情，剧情后将场景中的敌人全灭再次进入剧情。

再次往光的方向移动，前进到尽头时进入与堕天使**Sariel**的战斗，BOSS战法可参考前文Chapter 04中的攻略。将他击败后会转入到存盘画面，随后进入剧情。

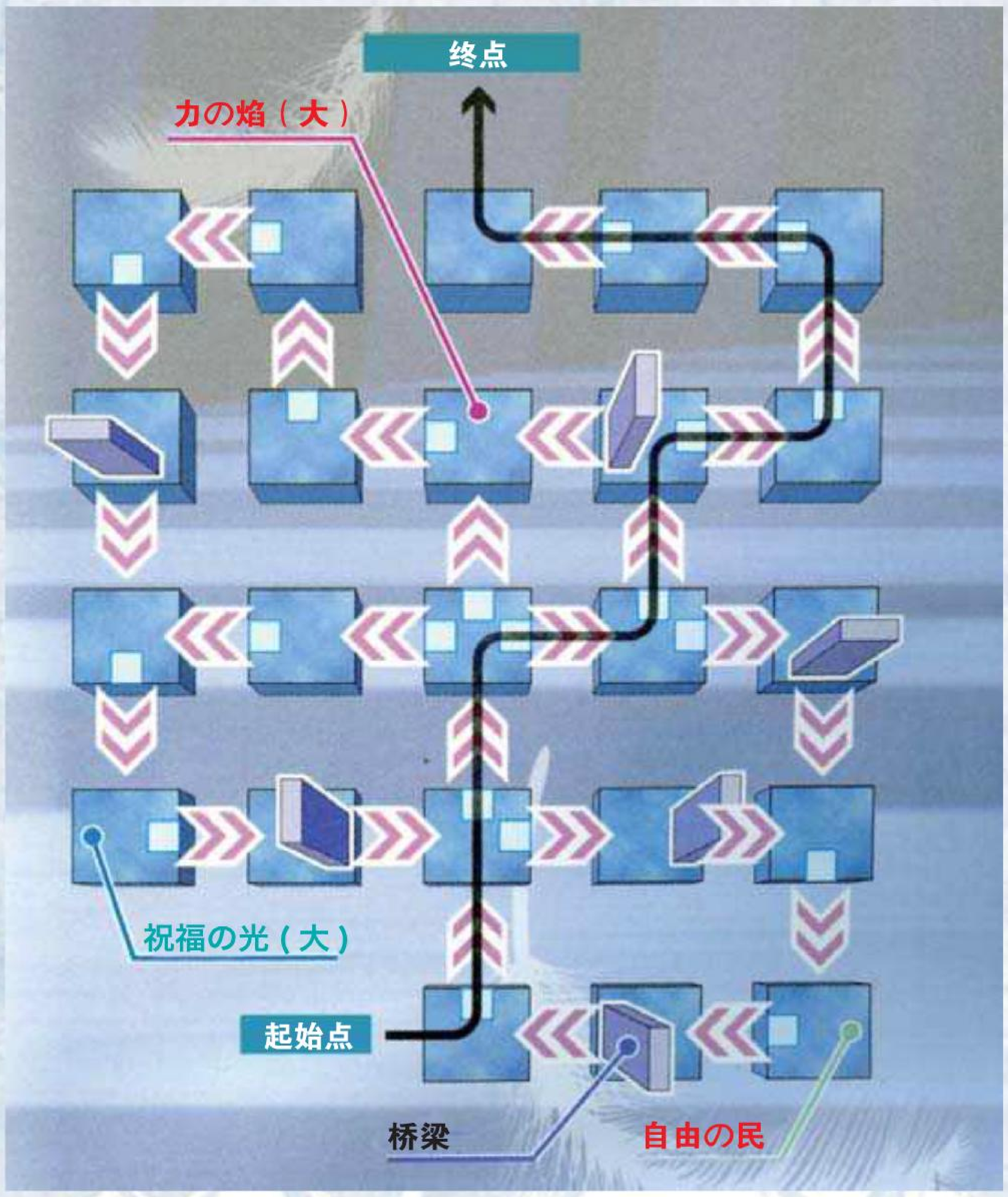
剧情后往光的方向移动触发与堕天使**Armaros**的战斗，BOSS战法可参考前文Chapter 07中的攻略。击败BOSS后进入剧情，剧情后再次往光的方向前进，之后与**Dark Enoch**交战，BOSS的攻击方式和Chapter 08中的一致，因为主角可以使用武器的关系，战斗的难度会直线下降，建议玩家使用**ガ－レ**与BOSS拉开一段距离后猛攻，跳跃躲避BOSS的某些招式时还可以在空中用蓄力攻击来削减他的体力。击败BOSS后进入剧情，剧情后往光的方向前进触发剧情，本章结束。

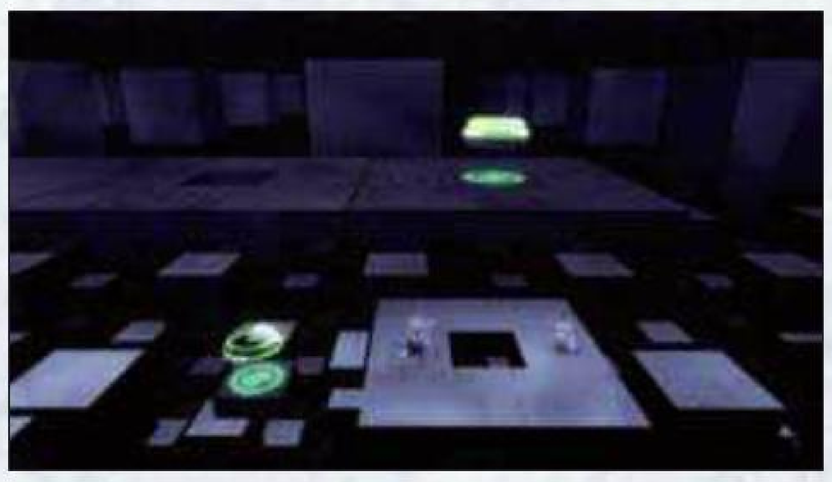
Chapter 10 アラキエルの墓标

关卡开始后一直往前走移动到下一个场景，前行一段距离后出现存盘点，**ルシフエル**身后的广阔区域中会有新敌人Acutmartyr登场，此种敌人的攻击频率极高且本身的攻防能力在所有的杂兵中名列前茅，玩家在面对他们时应尽快地夺取他们手中的武器以降低他们的能力。附带一提在攻略本关卡的时候，除了夺取全部敌人手上的武器会解开可见的成就“**いちばんいいのを**赖**む**”外，一次都不夺取敌人的武器过关也会取得秘密成就“**そんな**装备**で**大丈夫**か?**”，初玩本关时考虑到玩家可能还不熟悉敌人的配置及攻击方式等，可优先取得前者，待游戏通关后再回来解开另外一个成就。将敌人全灭后往前推进一段路来到尽头，踩下平台左上方的机关开启以浮游平台搭建而成的进路，浮游平台上的中空部分就算踩上去也不会从中跌落，玩家可放心前进，来到尽头前往下一场景。往左移动到一定距离后背景出现Ezekiel和**ナンナ**的身影，玩家不用前进只需在原地处理一下无限刷新的小杂兵，等她们把话说完就会自动转移到下一个场景。

向右前行至一个非常广阔的区域，玩家需利用平台四周的浮游装置和桥梁移动至画面上方的目标点。桥梁初始处于收起的状态，受到数次攻击后才会放下。区域右下方的平台上有**自由の民の手记「アラキエル」**，而终点下方的平台则有**力の焰（大）**，下面放上详细的地图以供玩家参考。

来到目标点后利用平台中的跳跃装置向上移动，途中会看见右侧也有一个跳跃装置，在装置上方左边凹进去的墙中藏有**力の焰（大）**。继续往上会遇到**ルシフエル**，随后继续利用跳跃装置向上推进，当主角走到某个平台的中空处附近时大天使会发话让主角搜索一下附近的地方，由中空的地方落下，跳往右边的平台可入手**自由の民の手记「イシュタ－ル传说」**，然后由平台中空的地方落下会看见右边的**力の焰（大）**。取得道具后继续前进，来到一个较大的平台时，清理掉左边的杂兵后利用跳跃装置来到顶部会与游戏中的最后一个自由**の**民见面，从他手中取得**自由の民の手记「小さきネフィリム」**时，如果已经取得前面所有的手记，那么此时会解开成就“听**き**上手”。随后返回较大的平台处朝右边前进，解决





掉战区内的敌人后往上来到本场景的最后一个战区，建议玩家在此战中夺取敌人的**ガ－レ**为接下来的场景做准备。全灭这里的敌人后踩下右边的机关使进路中的阶梯升起，阶梯升起不久后就会落下，玩家需迅速通过，由阶梯的尽头移动至下一场景。

横版场景开始后利用**ガ－レ**的冲刺能力一直往右边推进，途中的Wisp放置不管，路过前面4个物体群时也不要停下来破坏物体，经过一段相当长时间的冲刺后来到第5个物体群，这里藏有**力の焰（大）**，如果不使用冲刺来赶路的话，会因为背景的剧情结束而自动前往下一个场景。取得道具后背景的剧情也差不多结束。

从升起的平台来到下一个场景后沿着阶梯一直前进，来到尽头的区域用攻击将左右两边的机关开启后来到中间的石碑处，此时平台会开始上升，待平台停稳后继续沿着阶梯前进至尽头触发BOSS战。

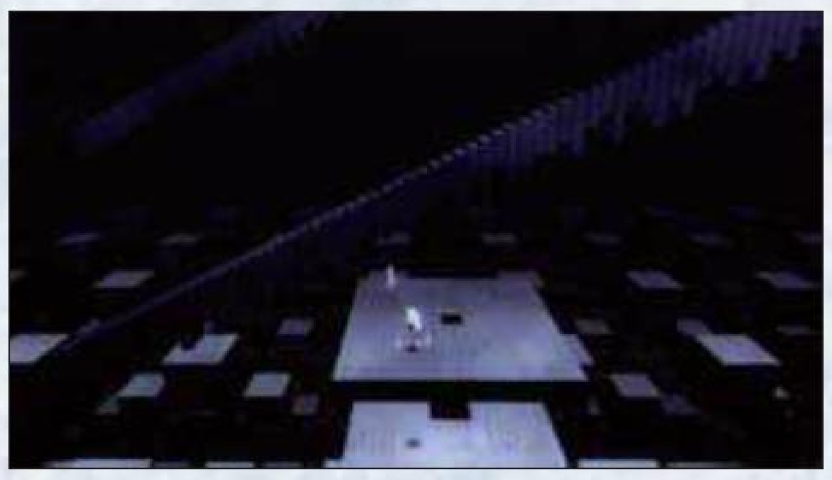
Boola

建议通过知惠**の**实将武器更换为BOSS的弱点武器**ア－チ**，那么在BOSS战后考验玩家操作的跳跃场景中，武器的滑空性能会派上不少用场。

大猪只有一只，攻击方式相比起Chapter 03中的BOSS要少了许多，玩家只需要站在场景边缘的墙壁前引诱它撞墙，撞上个几次后BOSS就会陷入气绝状态，此时便可用克制它的武器抢攻。BOSS从气绝中恢复过来时会发出带有攻击判定的怒吼，注意躲避。重复以上的步骤数次后就能击倒它。

击败BOSS后来到交代剧情的场景，经过一段时间后会自动前往下一场景，玩家可打打场景中的Wisp来打发一下时间。

利用二段跳通过眼前的浮游平台，在接下来的两个宽广平台中要



利用左侧地面上的机关来调整前方的平台，耐心地将平台设置成适合跳跃的状态后前进。经过前方的独木桥后来到存盘点，由**ルシフエル**左边的通路落下，下方右侧水晶状的物体中隐藏着**力の焰（大）**，玩家可通过二段跳＋滑空或者二段跳＋空中冲刺的方法入手，武器不对的话可于前路中的知惠**の**实处更换武器。继续前进会在画面的左边看见一高一低的两个平台，平台一踩上去即会往下坠落，而离开平台时平台会往上方弹反一段距离，玩家需要跳上位置较低的一个平台后立即跳往位置较高的平台处，重复数次便能移动到平台上方的区域，途中失败落下的话稍等片刻后平台就会重置到初始的状态。踩下上方区域地面中的机关调整前方的浮游平台，调整好后向前推进，浮游平台间会有钟摆般的建筑物阻碍主角跳跃，由于浮游平台并不会坠落或重置到调整前的状态，所以玩家只要耐心一点，在钟摆移开后再向前跳跃，多花点时间便能顺利通过。前方还会遇到同样的机关，用相同的方法即可继续前进。来到场景尽头的传送点传送至下一场景。

前进的途中坐落着不少水晶状物体供玩家破坏，此时护甲如果完好无损的话，建议先将进路左边区域中的敌人全灭后再回来取得水晶中的**祝福の光**。全灭左边区域中的敌人后踩下上方的机关放下进路中的浮游平台。利用浮游平台前进到下一个区域，将左边区域中的敌人全部解决后开启机关以清理进路中的黄色障碍物。在前方移动的平台间跳跃是关卡中的一个难点，玩家

需算好提前量在前后两个平台将要移动至同一水平线上时向前面的平台跳跃，跳往最后一个移动平台时要提前较多的时间。登上移动平台后方的阶梯来到存盘点，随后利用前方区域中移动的浮游平台往左侧移动，尽头处会发现**冥界的入口**，此外平台上的水晶物体中藏有**力の焰（大）**。从冥界出来后，如果已经取得前面所有的遗骨，那么此时会解开成就“骨**は**拾**ってやる**”并获得主角的另外一套服装，注意通关后才可以在选择章节时给主角换装。

取得道具后利用移动浮游平台来到前方的高低平台处，需要通过高低平台来往上移动的区域有两个，在第一个和第二个区域之间的平台右方藏有**力の焰（大）**，不要错过。来到最顶部后稍微往前就会触发剧情，剧情后进入 BOSS 战。

Ezekiel

BOSS 的弱点武器为**アーチ**，在 BOSS 露出破绽时一套连续技能扣去她大量的体力，这里推荐一套威力较高的连续技：攻击 ×4→破防攻击→攻击 ×3

BOSS 的攻击方式及应对方法：

1. 主角靠近她时有机会使出体术攻击，走位移动或跳跃都可以轻易避开，攻击结束后的硬直时间很小，我方较难还击。

2.BOSS 身体闪烁红光，之后向主角所在的地方突进，此招的突

进速度较快但追向性能较差，用跳跃即可躲开，躲开后是反击的好时机。

3. 落雷攻击，BOSS 会原地稍微浮空，之后放出大面积的落雷，看见 BOSS 浮空就要迅速移动到攻击范围外，算好落雷消失的时间后可上前进攻。

4. 快速移动到场景的边缘后朝主角所在的方向放出雷电，放出雷电时的速度很快且范围也不小，没有信心通过左右移动来回避的话就用二段跳跃，跳跃时可往 BOSS 的方向跳，这样一来在落地后能争取到一些靠近 BOSS 进攻的时间。

5.BOSS 跳往空中然后急速朝主角所处的位置落下，落下前地面会有红光提示，看见红光后稍等片刻然后用特殊移动来回避，躲开攻击后可上前反击。

6. 格挡攻击，发动时 BOSS 的身上会泛出紫光并张开双手向主角慢慢走来。玩家可趁此机会净化手中的武器。

Nether Ezekiel

场景的四周被电气所包围，主角碰上去的话会受到伤害。BOSS 的弱点武器仍为**アーチ**，和它缠斗一段时间后它的身体会分成两半，分体后上半身会飞往主角的上方然后落下，由于落下攻击的速度较快且范围不小，建议用**ガーレ**的冲刺来躲避，落到地面的上半身还会使用近距离的旋转攻击，战斗时与它保持距离便无大碍，躲过上半身的攻击后可对不会攻击的下半身展开进攻。

非分体时的攻击方式及应对方法：

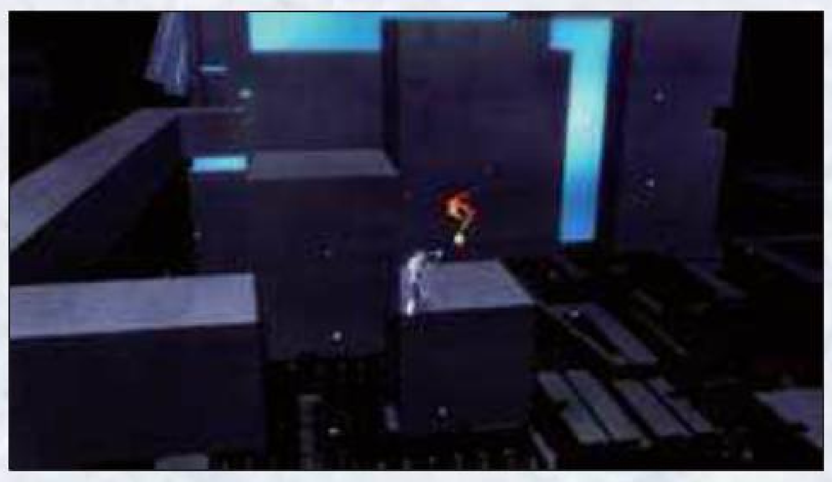
1. 雷击模式：四道落雷会以扩散、收缩循环的方式在场景中旋转，近身攻击 BOSS 的本体时稍打一会就要提防身后的落雷。

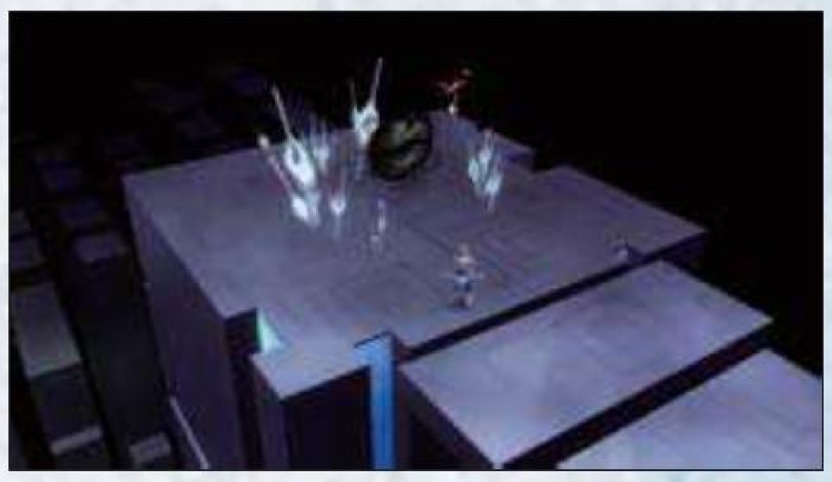
2. 火球模式：BOSS 召唤火球攻击前，场景中会有引力将主角吸往 BOSS 本体，而火球的落点恰恰是 BOSS 身体的四周，因此玩家要往场景的边缘移动但要小心被电气所伤。火球落下后会往四面八方射出，跳跃即可回避。

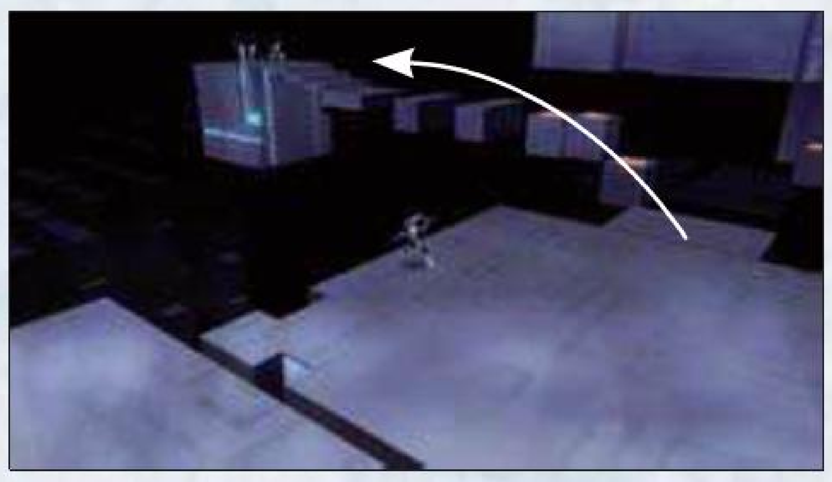
3. 冰柱模式：数根巨型冰柱座落在 BOSS 的周围，此时会有引力将主角推往场景的边缘，玩家必须将冰柱击碎才能靠近 BOSS 的本体，而冰柱本身就带有攻击判定，我方用近距离的攻击破坏冰柱时容易与冰柱发生碰撞。

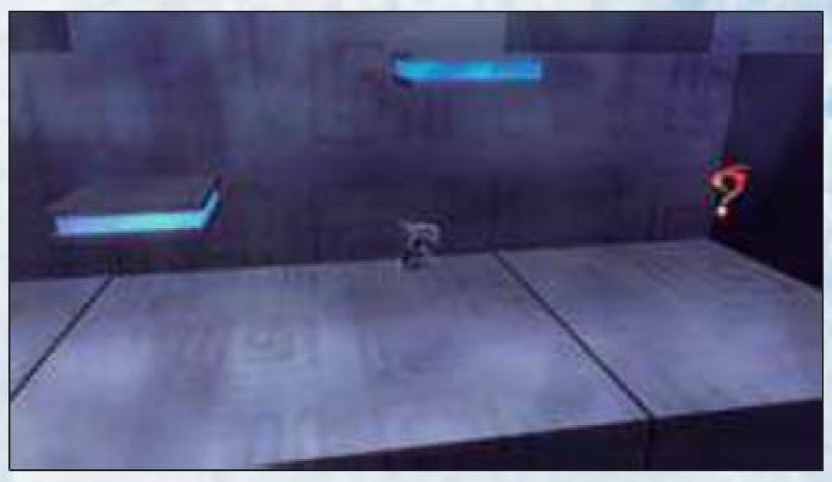
从以上的 BOSS 攻击方式来看，**ガーレ**的远程攻击和特殊移动是应对本战的首选武器，其中在火球模式和冰柱模式时由于有引力的关系，推荐往引力反方向的地方二段跳然后用空中蓄力攻击，这样即可躲避 BOSS 的攻击又可给 BOSS 造成伤害，一石二鸟。而雷击模式时站在 BOSS 与场景边缘两者中间的地方进攻也能很好地观察到落雷的动向。

将 BOSS 击败后本章结束。









Chapter 11 セムヤザの梦

往前走一段路后遇到**ルシフェル**，之后从画面左侧向上方推进，途中有知惠**の**实，在知惠**の**实后方的路上有通往左边的隐藏通路，破坏通路尽头圆球状的物体后得到**力の焰（大）**。取得道具后前往顶部的深处触发连续数场的 BOSS 战。

Azazel

BOSS 的弱点武器为**ガーレ**，与其他人型的堕天使一样，倒地起身后身体周围会产生冲击波，而靠近 BOSS 后他会使出体术攻击，体术的发生较快不好躲避，因此还是与他保持距离等他其他的招式落空后再用克制他的武器进攻；推荐连续技：攻击→破防攻击→视情况躲避 BOSS 的攻击或重复攻击→破防攻击的套路，**ガーレ**破防攻击的性能非常优秀，攻击力不低还附带一定的追向能力，收招硬直小可用冲刺来取消，加上又是 BOSS 的弱点武器，用来削减 BOSS 的体力时效率惊人。

BOSS 的攻击方式及应对方法：

1. 身体发出绿光后突进到主角身边然后使出拳术攻击，二段跳可轻松回避，躲过后可反击。

2. 从手中发出黑球，黑球会缓慢地追踪主角，被黑球缠上的话一段时间内无法行动，接下来便很有可能遭到 BOSS 的连击而损耗大量的护甲耐久值。黑球在场景中一段时间后就会消失，建议玩家通过走位来回避黑球的追踪直到它消失后再进攻。注意 BOSS 体力不多时会一次性放出多个黑球。

3. 格挡攻击，发动时 BOSS 的身上会闪出绿光，此时是净化武器的好时机。

4. 朝主角的方向放射直线光线，发生速度较快，可通过左右移动或跳跃来回避，后者相对要安全一些。

5.BOSS 跳往空中然后急速朝主角所处的地方砸落，落下前地面会有红光提示，看见红光后稍等片刻然后用特殊移动来回避，躲开攻击后可上前反击。BOSS 快要被击败时会连续使出多次砸落。

Nether Azazel

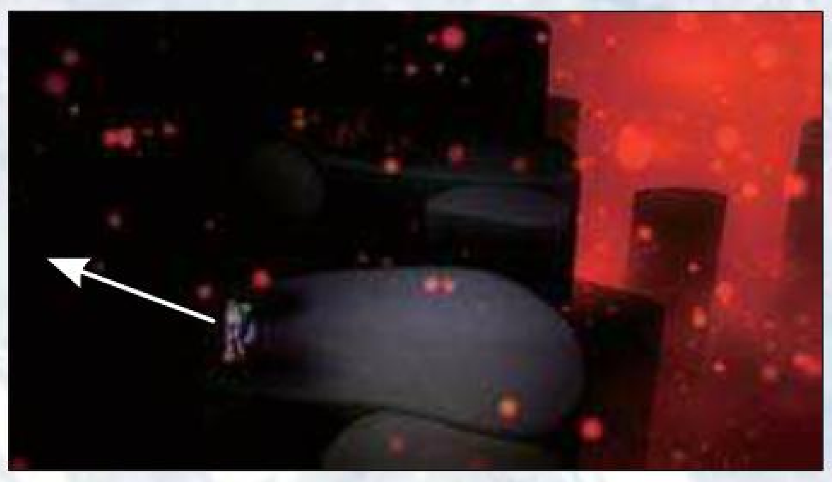
ガーレ作为 BOSS 的弱点武器，其攻击→破防攻击→视情况躲避 BOSS 的攻击或重复攻击→破防攻击的套路依旧非常实用，发动力量解放后使用上述的套路可以打得 BOSS 连行动的机会都没有。

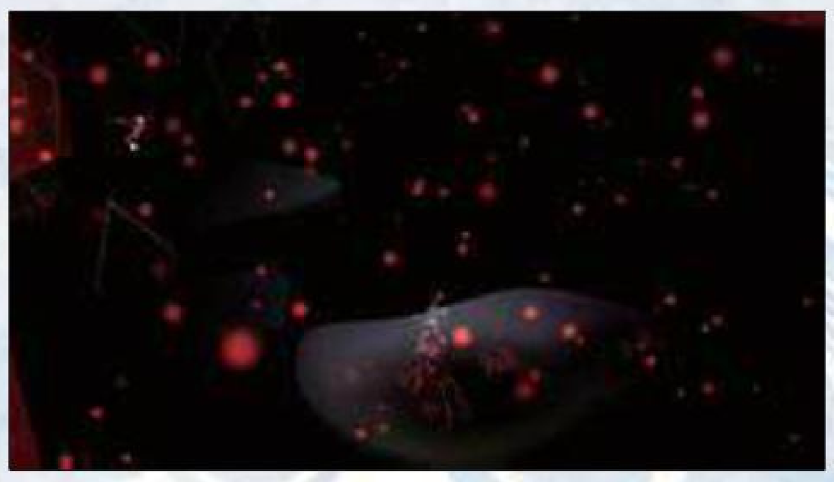
BOSS 的攻击方式及应对方法：

1. 瞬移攻击，BOSS 会瞬移到主角身旁然后用脚踢向主角，我方只要不处在攻击的硬直中，利用**ガーレ**的冲刺移动就能轻易的回避。BOSS 体力不足时还会连续使出数次瞬移攻击，玩家可通过跳跃→空中冲刺→跳跃→空中冲刺的方法来躲避。

2. 突进，BOSS 会以小跑往主角所在的地方撞去，此招的持续时间较长，但跳跃→空中冲刺→跳跃→空中冲刺的躲避方法依旧有效。

3.BOSS 瞬移到场景的边缘





然后朝主角所在的方向放出火球，BOSS的体力越少时放出的火球越多持续时间越长，火球有多种攻击轨迹，但都可以利用**ガ-レ**的二段跳后在空中连按攻击键数次的方法来回避。

击倒BOSS后进入剧情，剧情后迎来最终BOSS战。

Dark Armaros

作为流程中的最终BOSS，它的实力却很一般。BOSS一个有三个形态，每个形态下需要用相对应的克制武器才能对它造成伤害，每形态中克制它的武器是随机的但不会重复，玩家可先随便选一种武器进攻，如果攻击被弹开就换另一种武器继续尝试。

BOSS的攻击方式及应对方法：

1. 镭射&光球攻击，武器为**ベイル**时可防御完BOSS的攻击后再反击，其他武器的话利用跳跃躲避然后绕到它身后进攻。

2. 双手镭射&光球攻击，在第二和第三形态时BOSS会使用的招式，通过跳跃躲避然后绕到它身后进攻即可。

3. 回转攻击，靠近BOSS后会有一定机率出现的招式，武器为**ベイル**时可防御，**ア-チ**时往BOSS的反方向移动，**ガ-レ**时因为没有必要靠近BOSS进攻，所以不会受到这招的威胁。

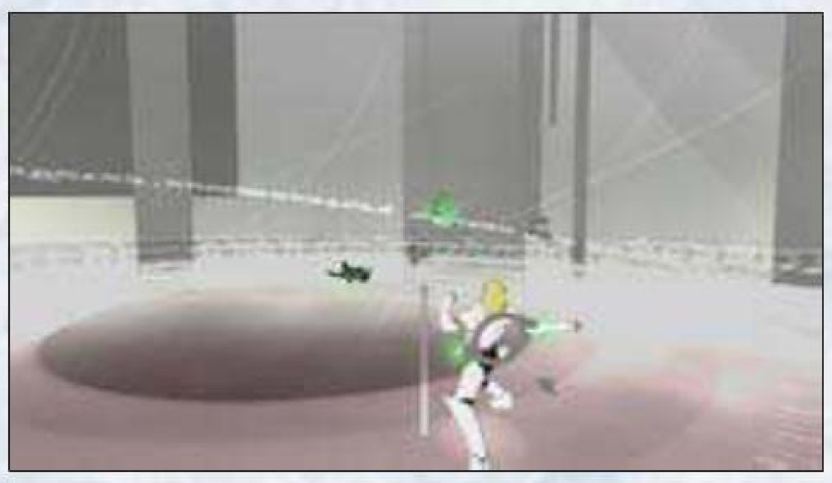
4. 切换形态后放出巨型镭射从画面的一边扫向另一边，看似很强悍的招式，其实只要用二段跳就能轻松躲过。

5. 潜水镭射，BOSS潜到水底然后在主角脚下喷射镭射，攻击判定发生前地面会有蓝光提示，只要不呆在原地便没有问题，数次喷出镭射后BOSS有可能直接跃出水面或使出潜水扑食。

6. 潜水扑食，潜到水中然后从水中跃出，一般情况下前两次跃出水面时都距离较远，第三次跃出才稍有威胁，通过走位移动来回避即可。此外第三次跃出后BOSS会产生一段硬直时间，进攻的时机之一。

第三形态下BOSS体力被耗光时会使出一次无法躲避的巨型镭射，主角被命中后触发剧情，剧情结束后发动力量解放终结技便能击败BOSS。

将Dark Armaros消灭后游戏的流程到此结束。

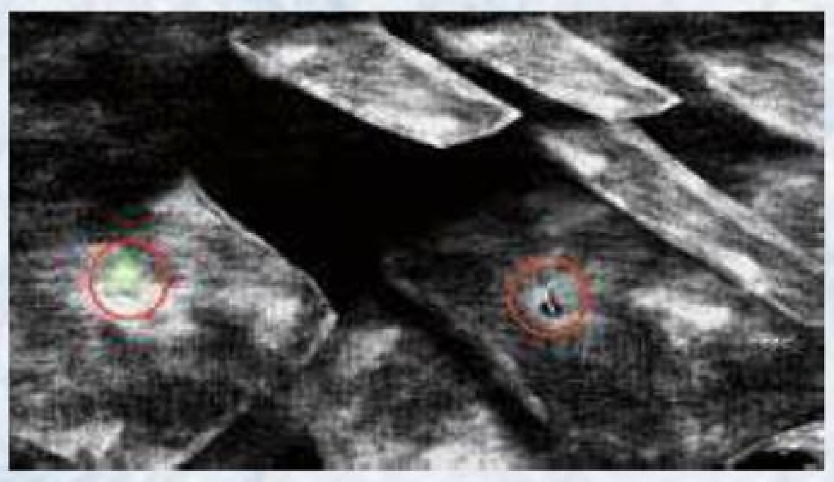


冥界之章

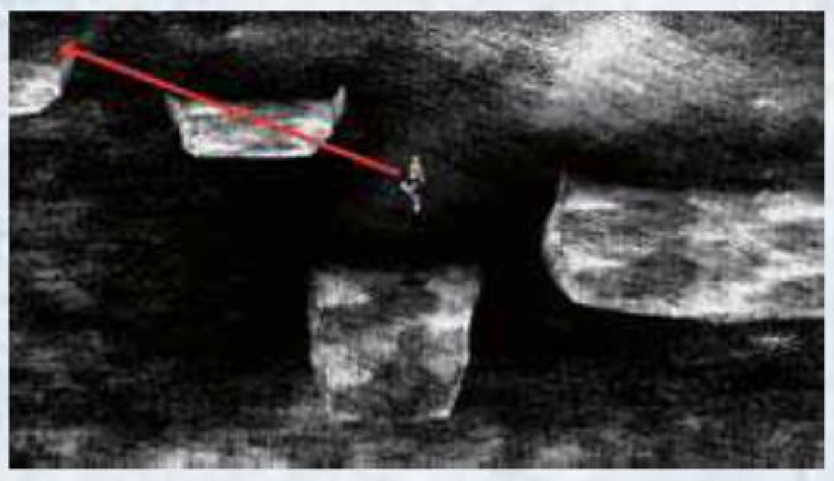
El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON

本章中将会提供于六个冥界里取得“**イシュタ-ル的遗骨**”的详细路线。进入冥界后，镜头会以鸟瞰的方式显示**イ-ノック**和遗骨所在的位置以供玩家了解目标地点的大致方位。取得遗骨后只要和「**Armaros的右手**」接触就能脱离冥界，值得一提的是冥界内设有右手的地方除了顶层的平台中间外，途中的某些平台也设有右手供玩家迅速脱离。另外Armaros的右手是以思念体的方式存在的，所以在Chapter 10的冥界里也会出现。

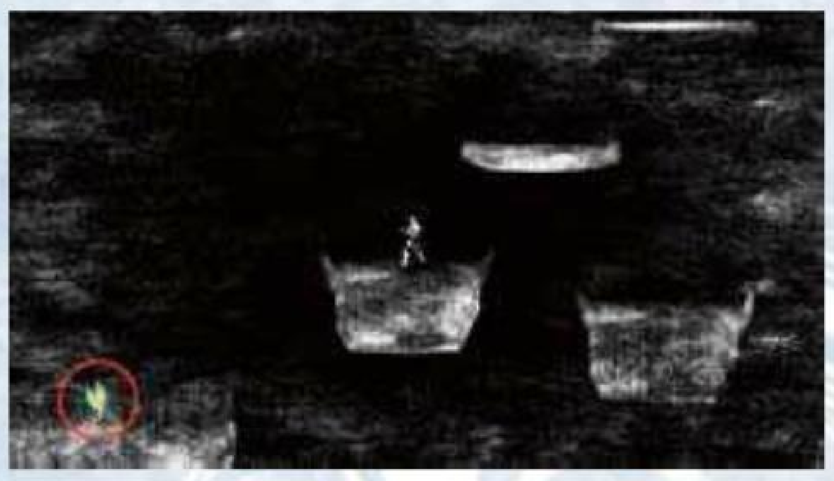
Chapter02



▲冥界一鸟瞰图。

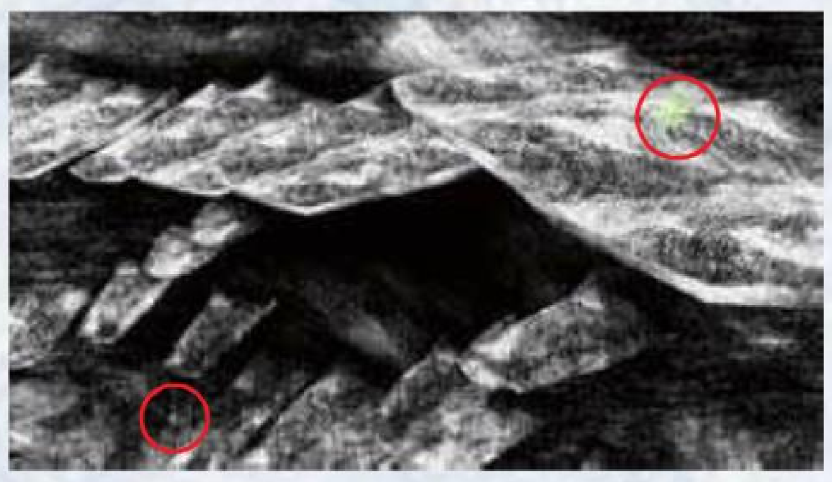


▲从起始点跳往右上方的平台后再往左上方推进。

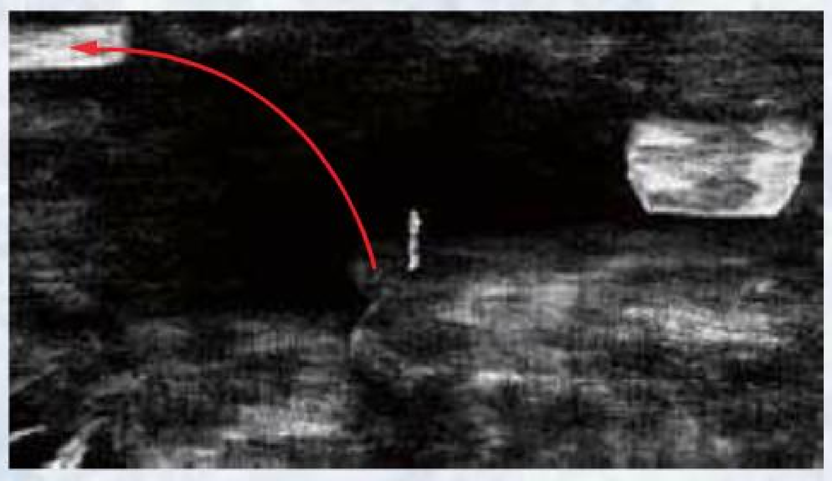


▲由于是第一个冥界，稍费功夫就能找到**イシュタ-ル的遗骨**。

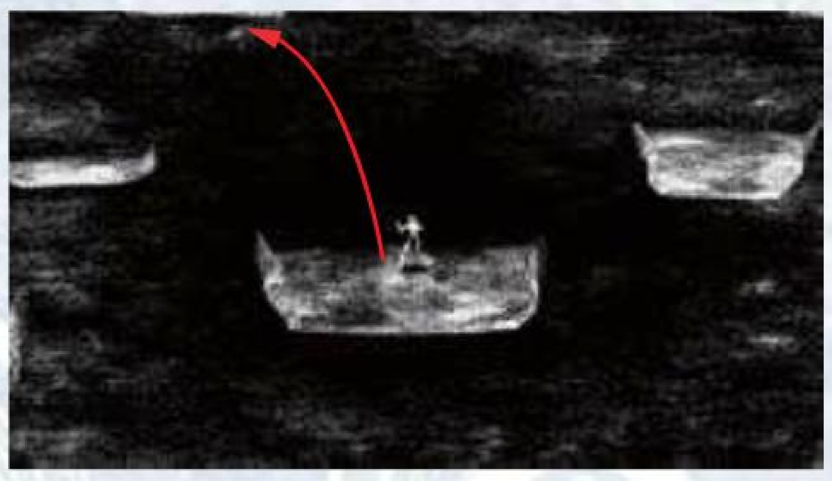
Chapter03



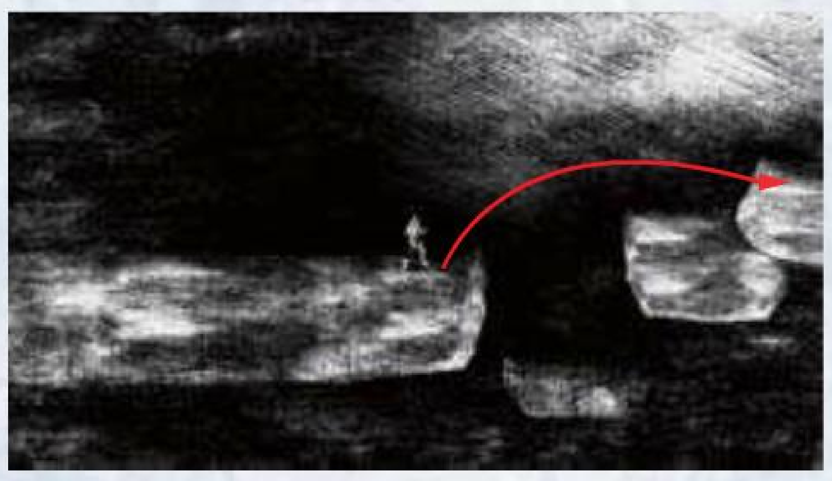
▲冥界二鸟瞰图。



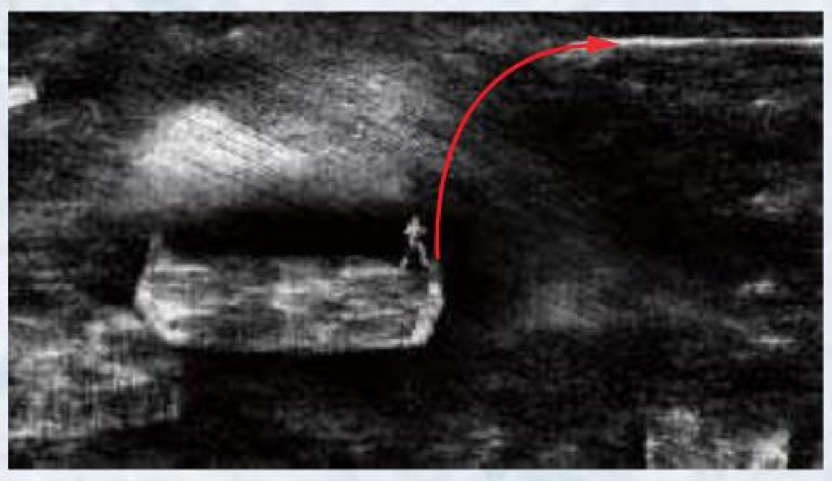
▲开始后用二段跳跳上左边的平台。



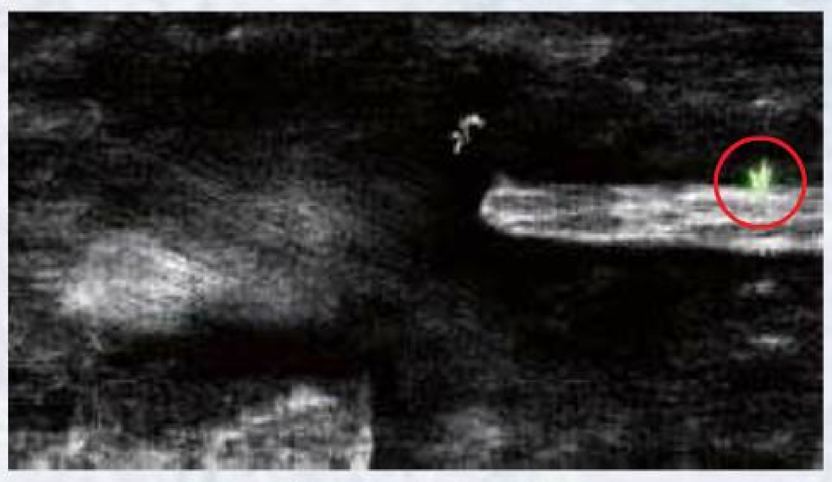
▲然后再次用二段跳跳上左边一个较高的平台处。



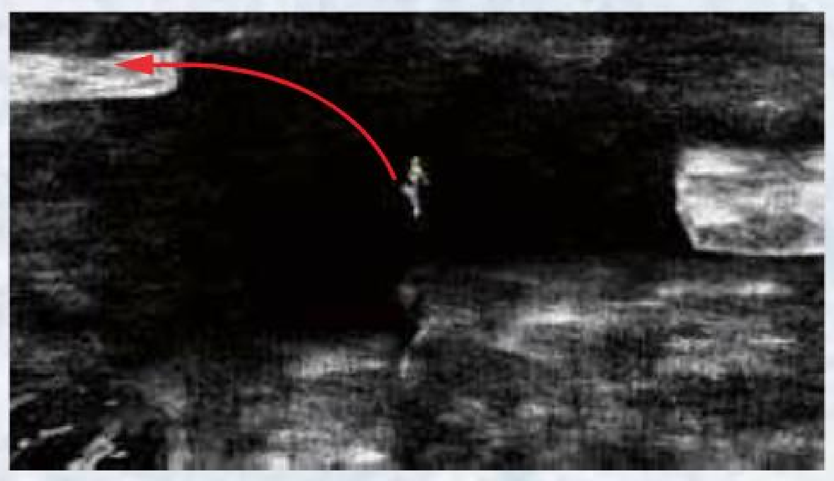
▲继续往上移动会来到稍微宽广的平台，然后开始往右上方一直推进。



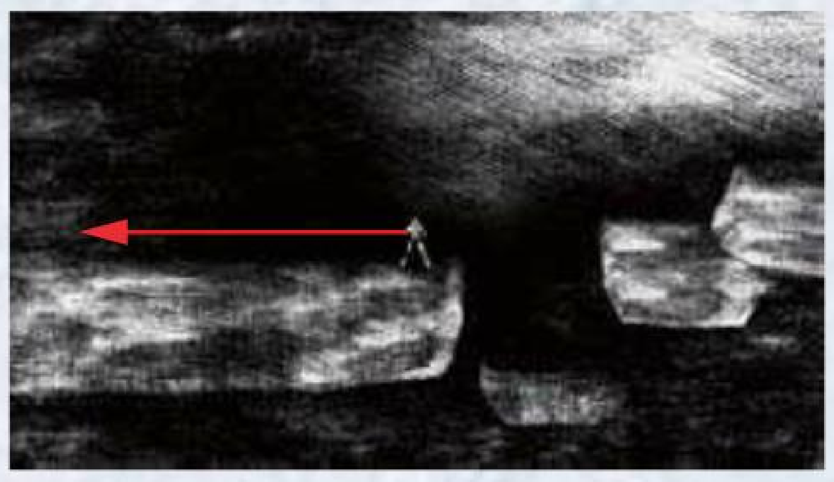
▲来到一个稍微宽广的平台后用二段跳跳到右上方的平台。



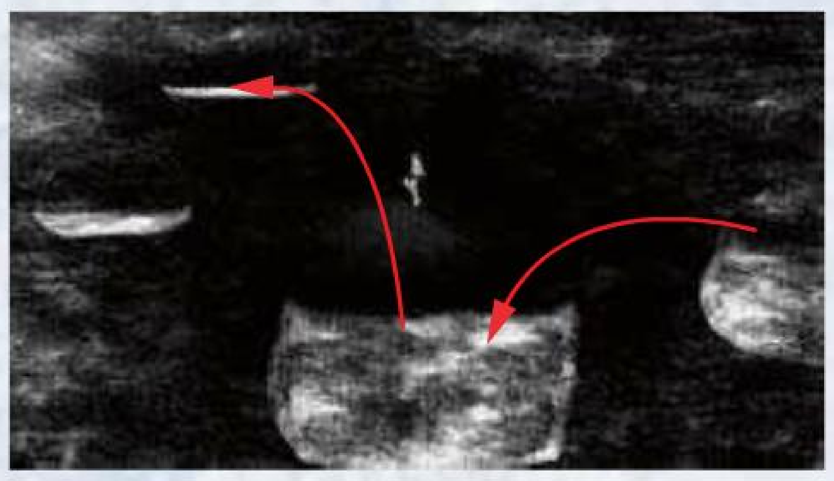
▲**イシュタ-ル的遗骨**就在眼前。



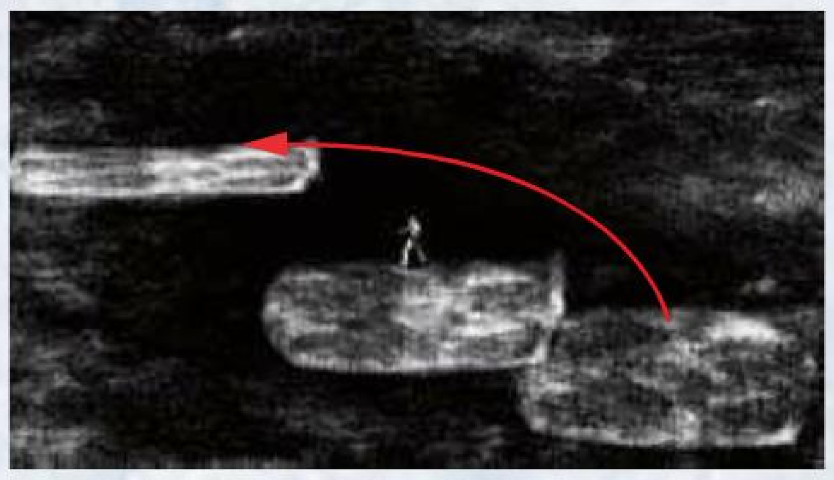
▲开始后用二段跳跳到左上方的平台，然后再次用二段跳跳上左边一个较高的平台处。



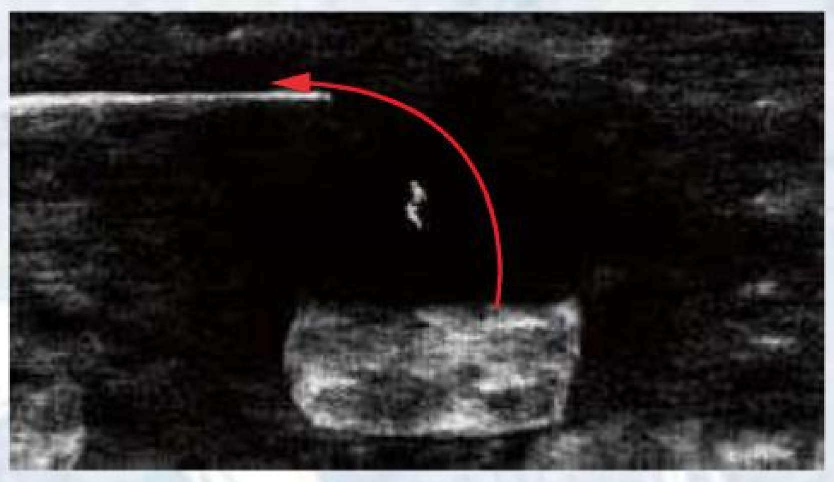
▲继续往左上方推进一点来到宽广的平台，往左移动落到左边紧贴着的平台上。



▲用二段跳跳上左上方的平台。

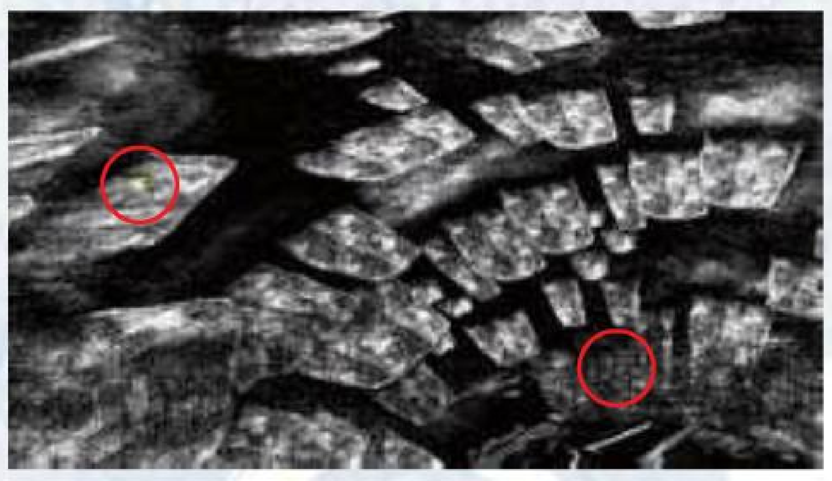


▲往上来到稍微宽广的平台后往左上方推进。

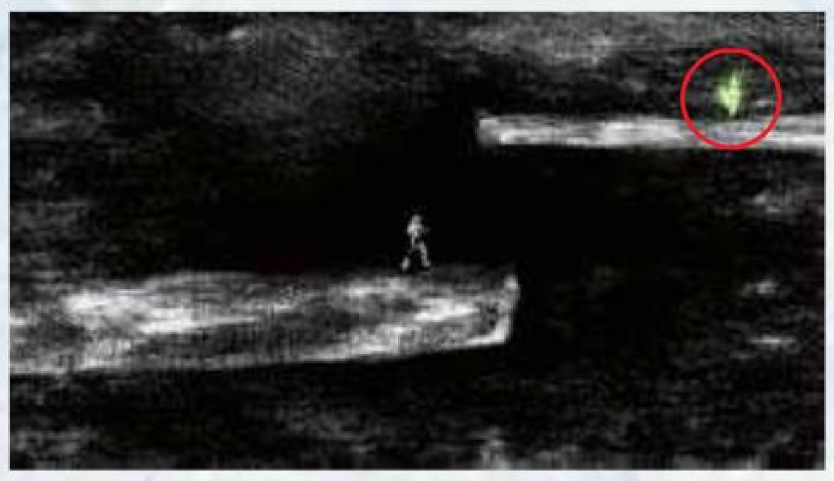


▲二段跳来到左上方的平台。

Chapter04

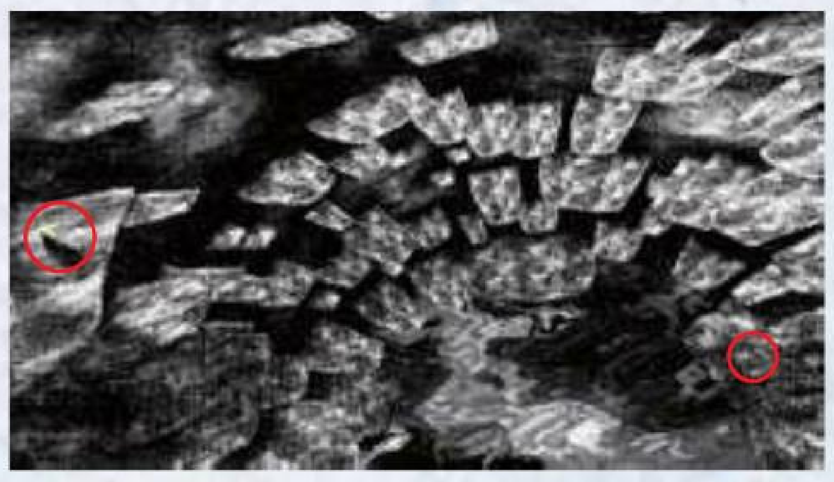


▲冥界三鸟瞰图

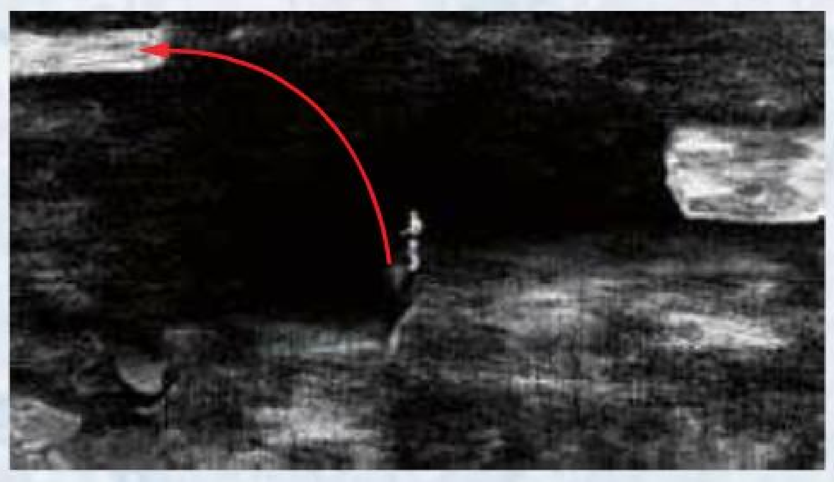


▲然后就能看见右边平台上的**イシュタ-ル的遗骨**。

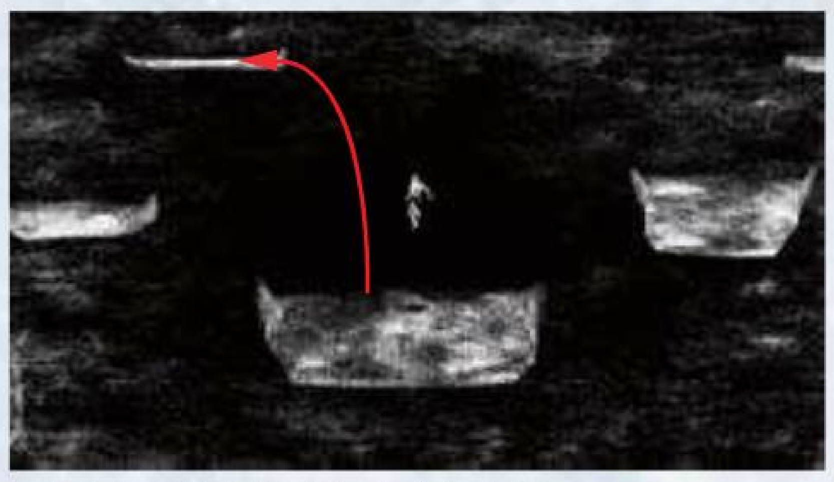
Chapter05



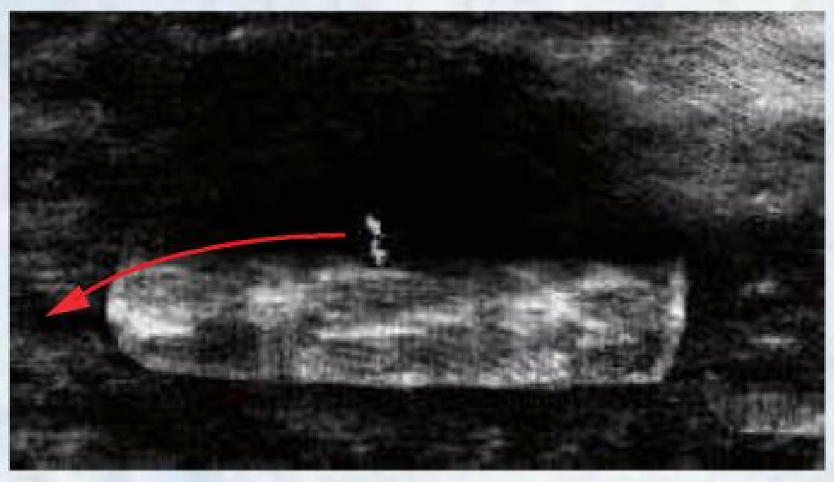
▲冥界四鸟瞰图



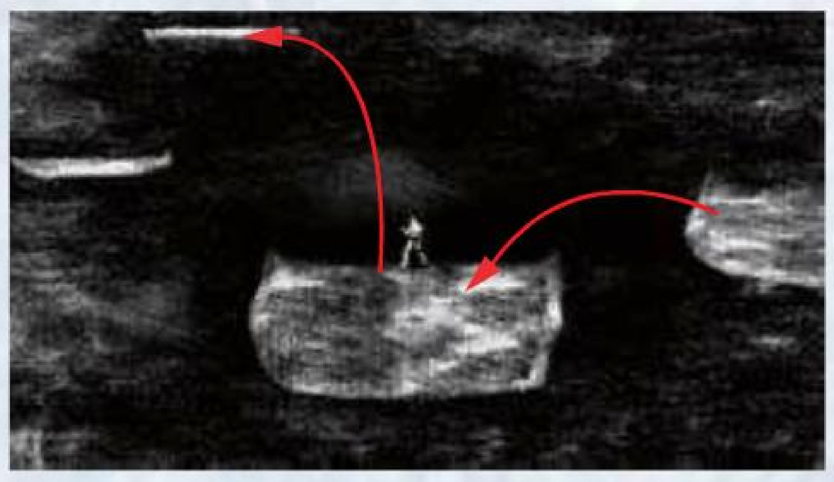
▲于起始点用二段跳来到左上方的平台。



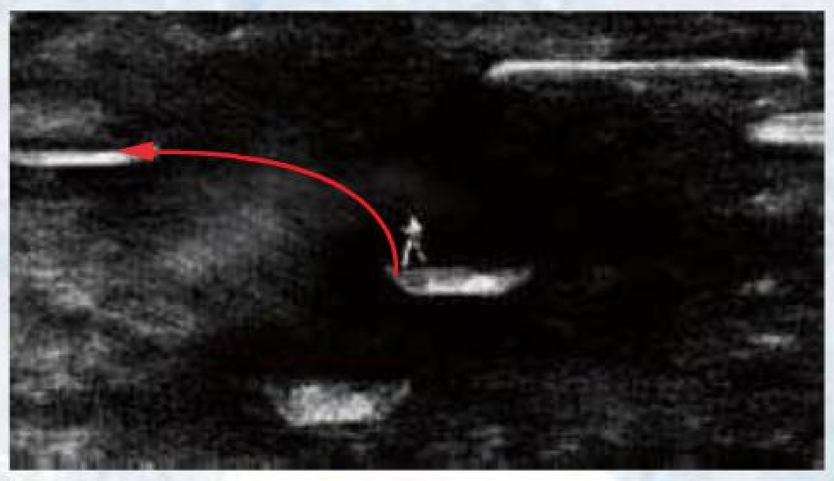
▲再用二段跳来到左上方的平台。



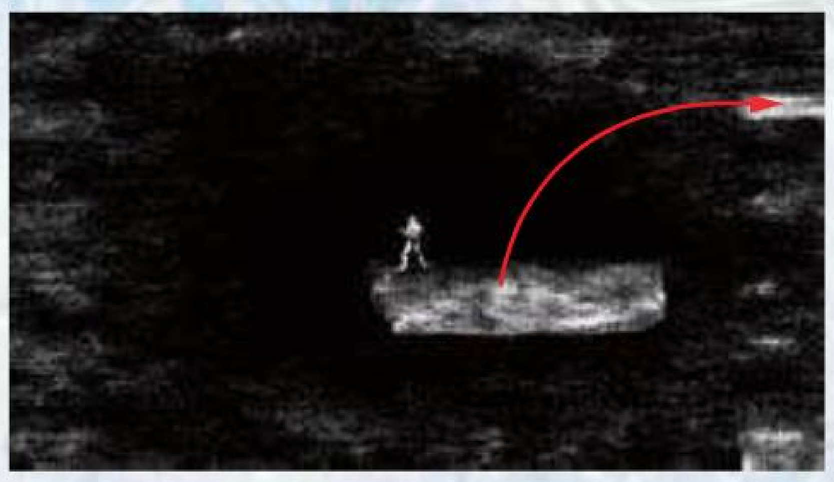
▲接着跳上左上方的几个小平台后来到宽广的平台处，往左移动落到一个稍微宽广的平台。



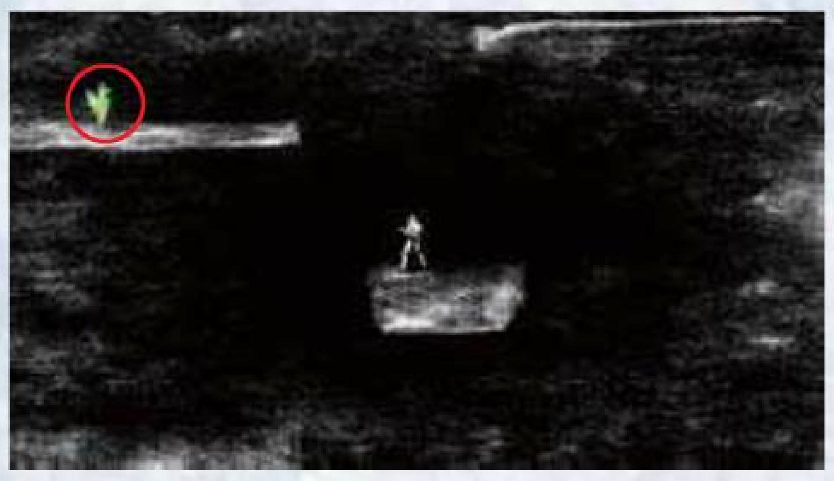
▲用二段跳跳上左上方的平台。



▲然后再用二段跳跳往左边一个较远的平台处。

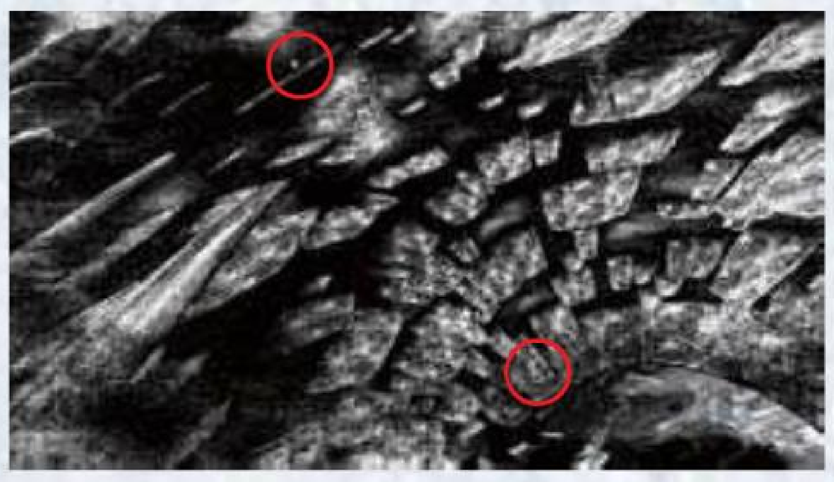


▲接着一直往左上方推进，直到左边没有去路的时候往右上方的平台跳跃。

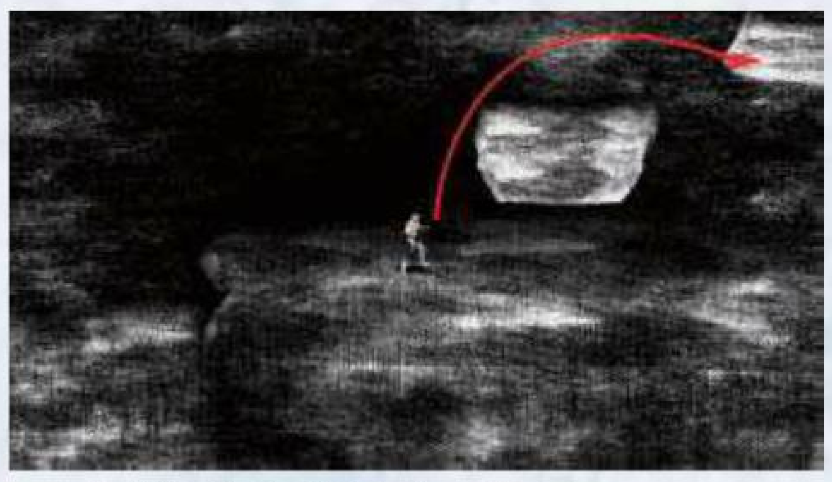


▲跳上去后就能看见左上方平台中的**イシュタ-ル的遗骨**。

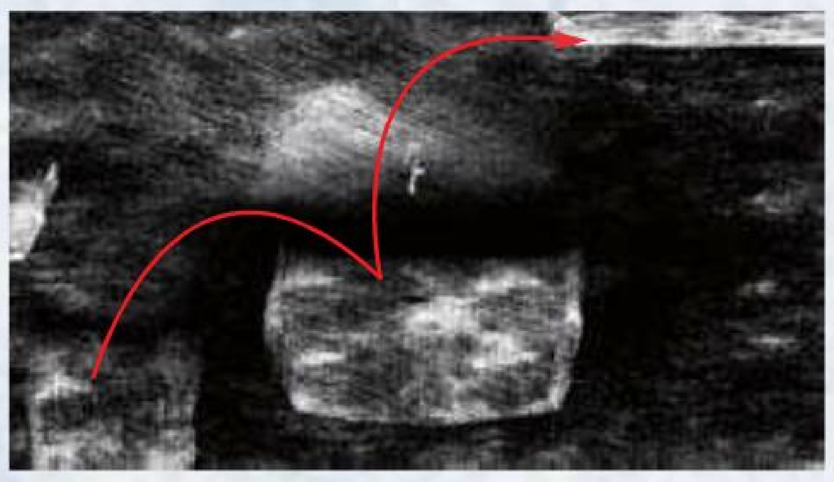
Chapter07



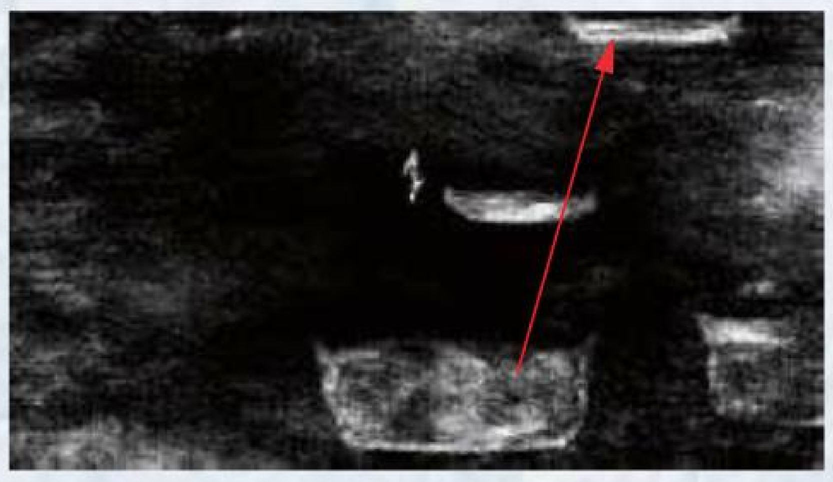
▲冥界五鸟瞰图。



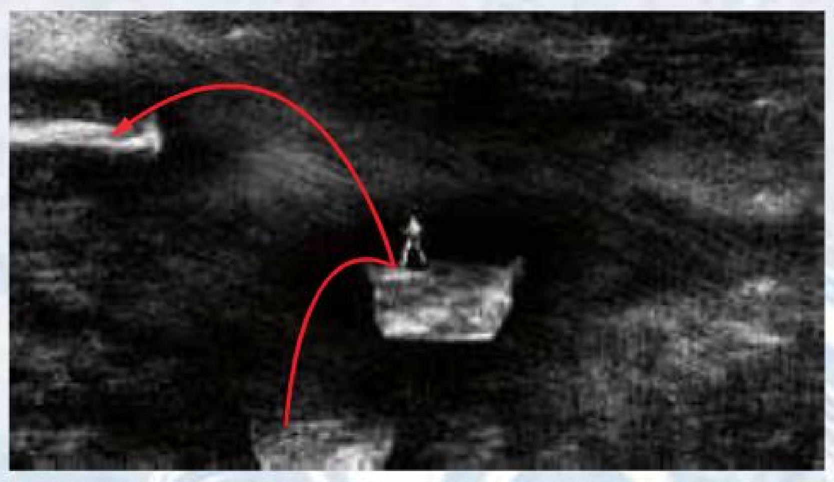
▲在初始的地方跳往右上方的平台。



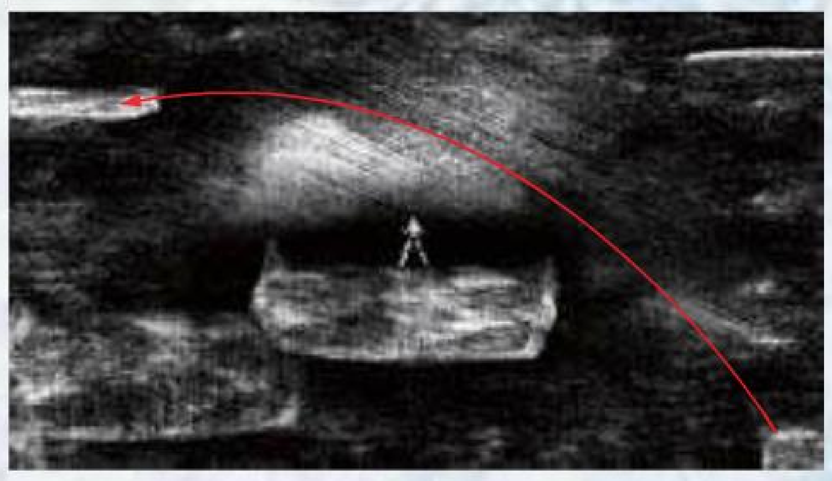
▲继续往右上方推进。



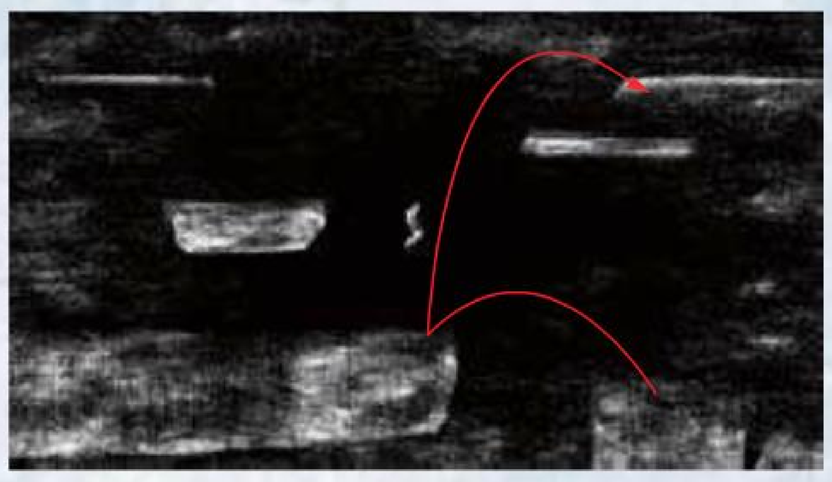
▲如图向上跳跃。



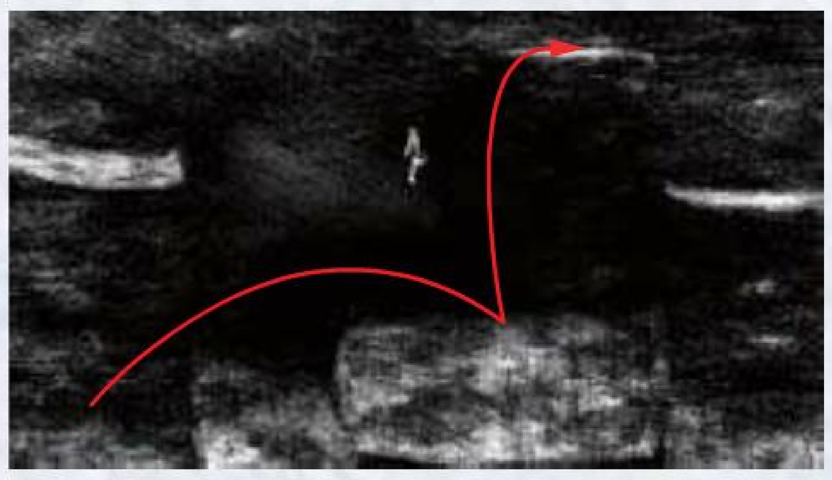
▲来到这里后跳往左边稍微宽广的平台。



▲从这个平台处开始一直往左上方移动。

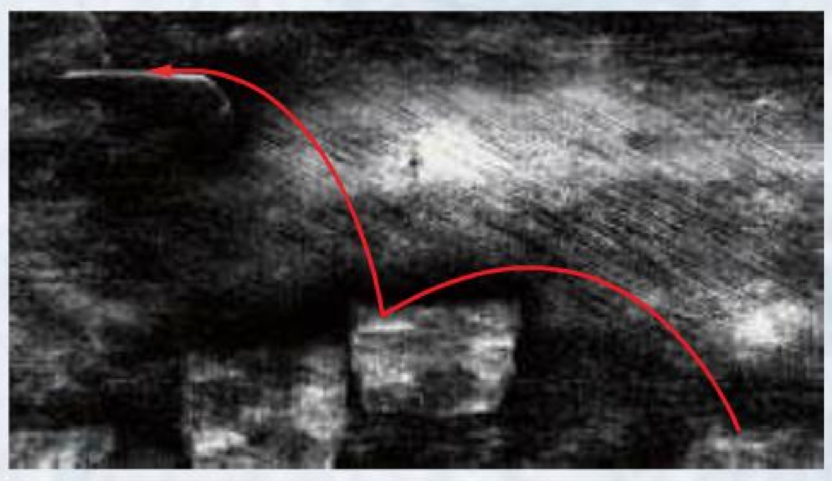


▲一直往左移动到出现往右的平台后跳上右边。

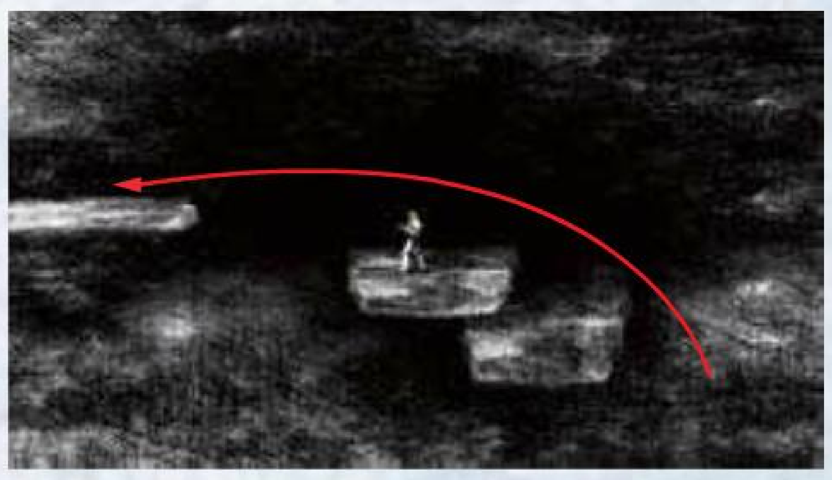


▲往右边移动到图中的地方用二段跳跳上上方的平台。

▲继续往右上方推进至一个宽广的平台后往左上方前进。



▲如图所示朝左上方二段跳。

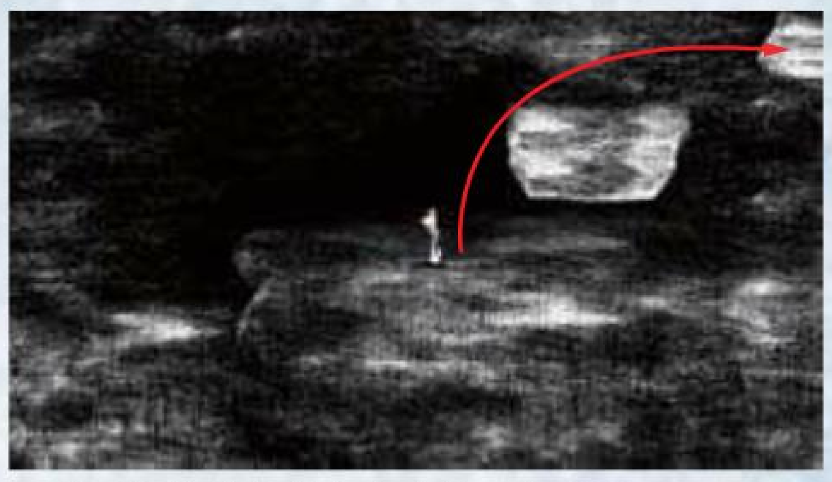


▲一直往左上方移动。

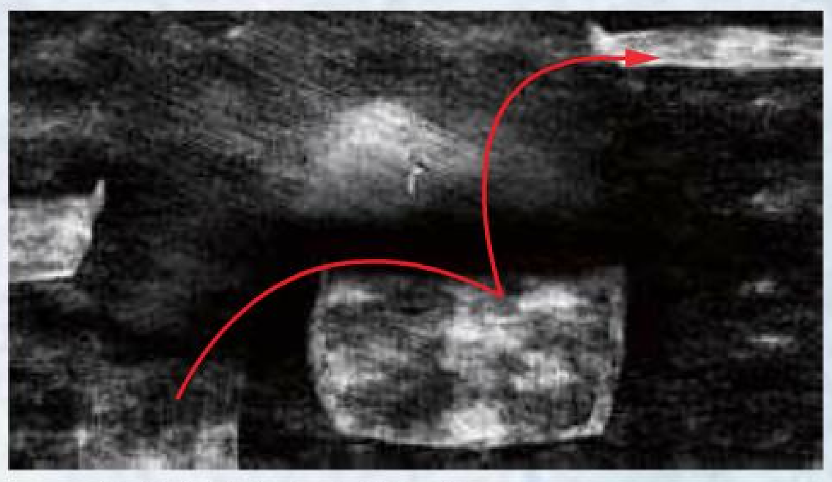
▲入手**イシュタ-ル的遗骨**后随意向上方移动脱离冥界。

Chapter10

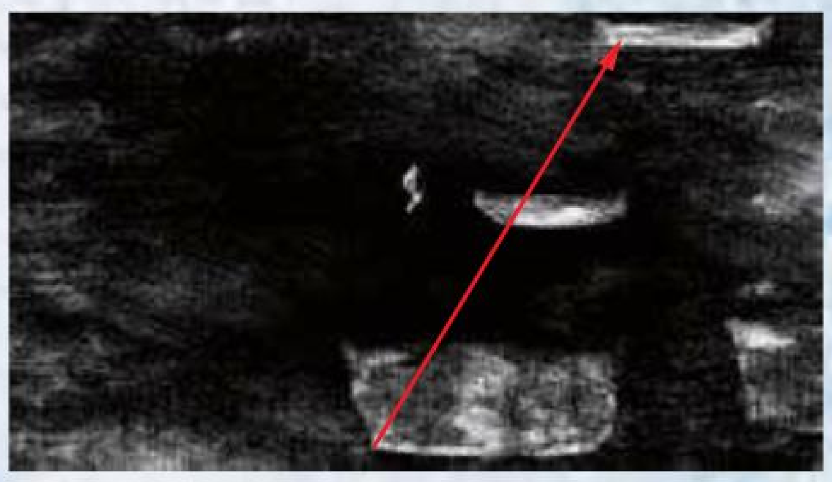
▲冥界六鸟瞰图。



▲从开始的地方往右上方的平台跳跃。

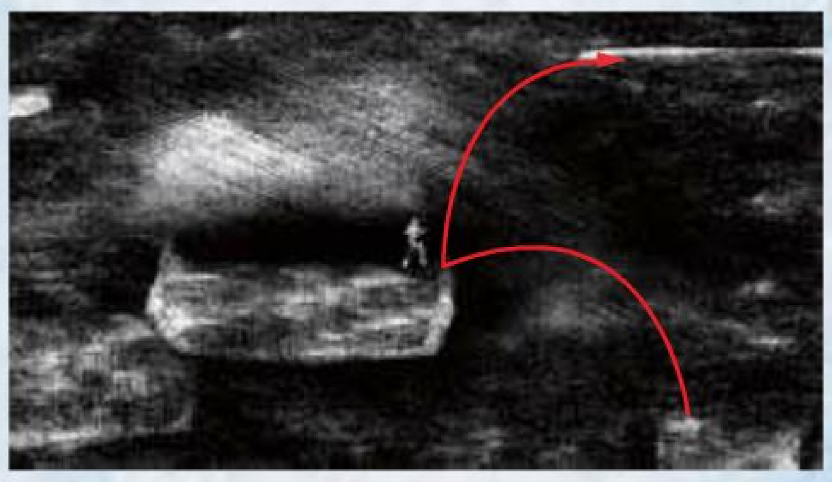


▲二段跳跳往右上方的平台。

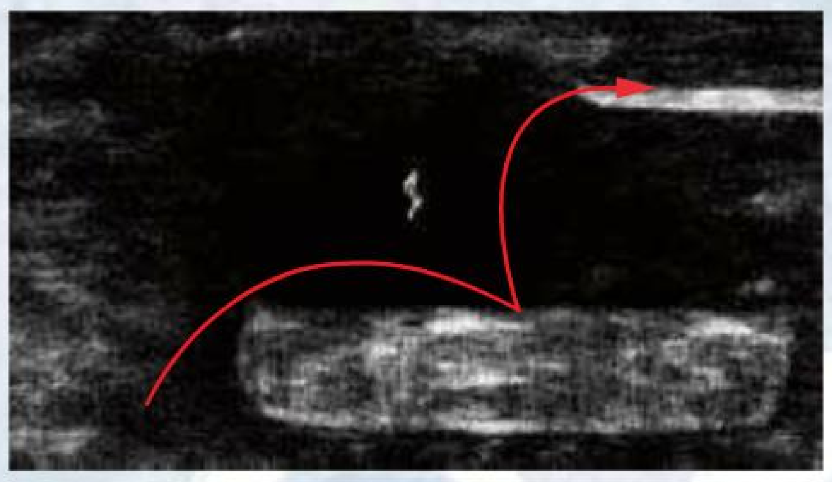


▲继续向上方推进。

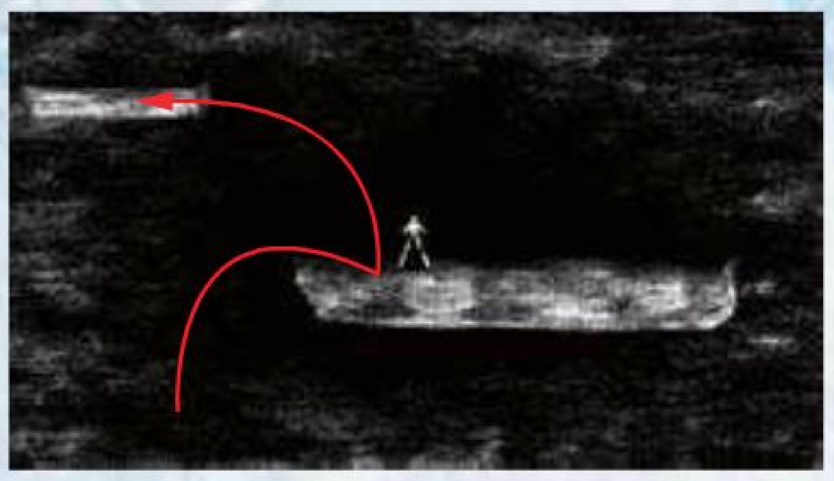
▲用二段跳往左边移动。

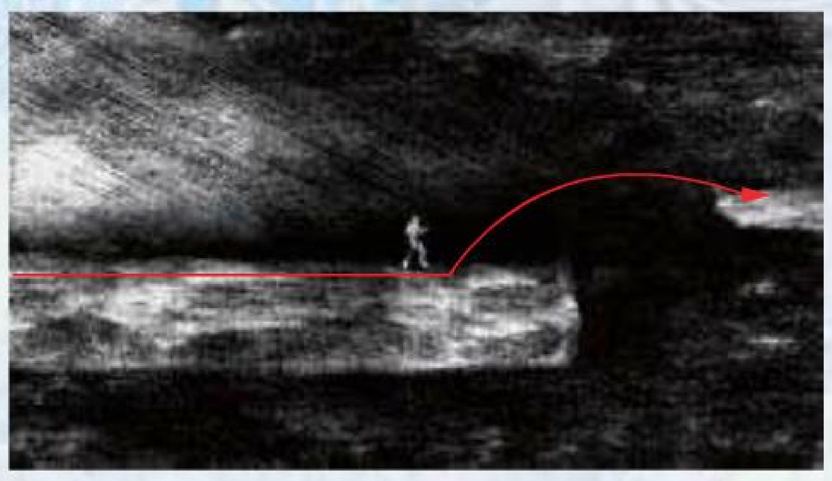


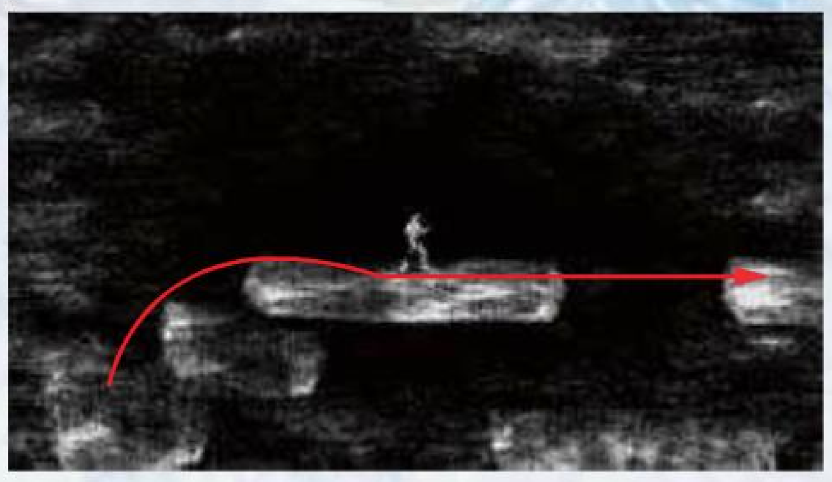
▲来到稍微宽广的平台后再往右上方二段跳跃。

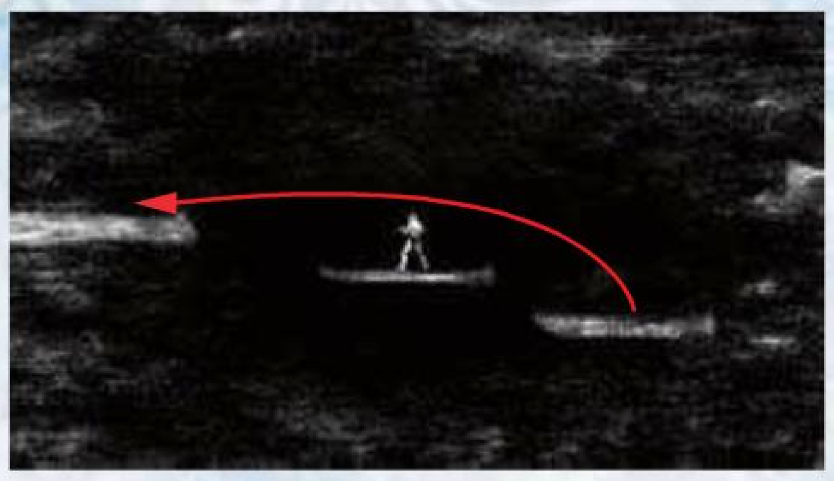


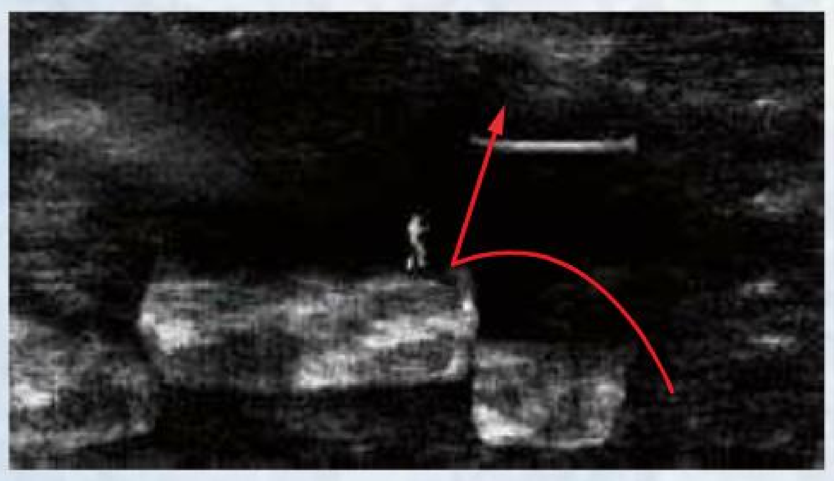
▲如图所示继续往右上方前进。

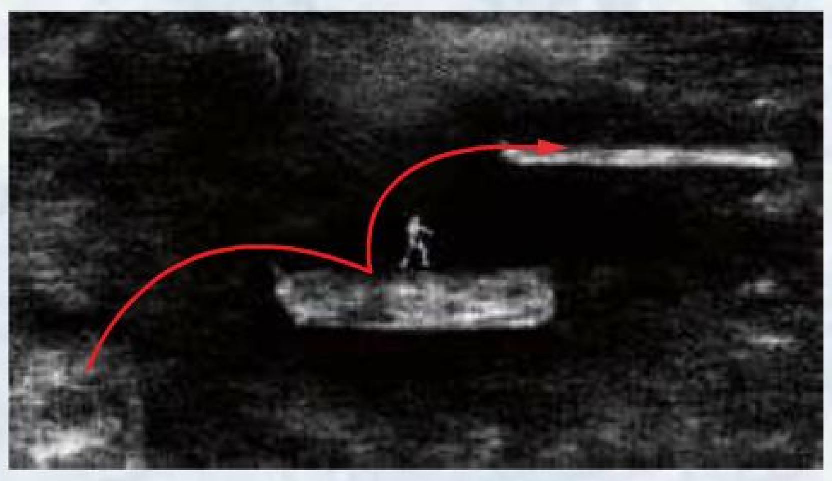

▲往左边跳跃。

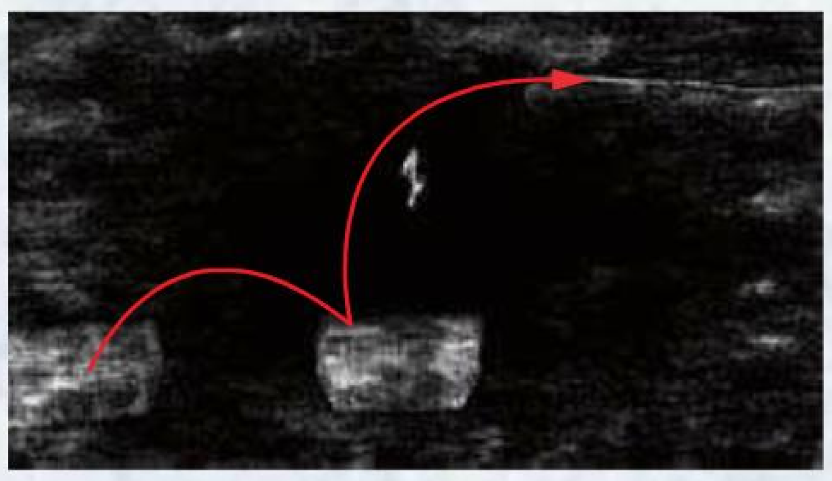

▲从宽广的平台处往右边移动。

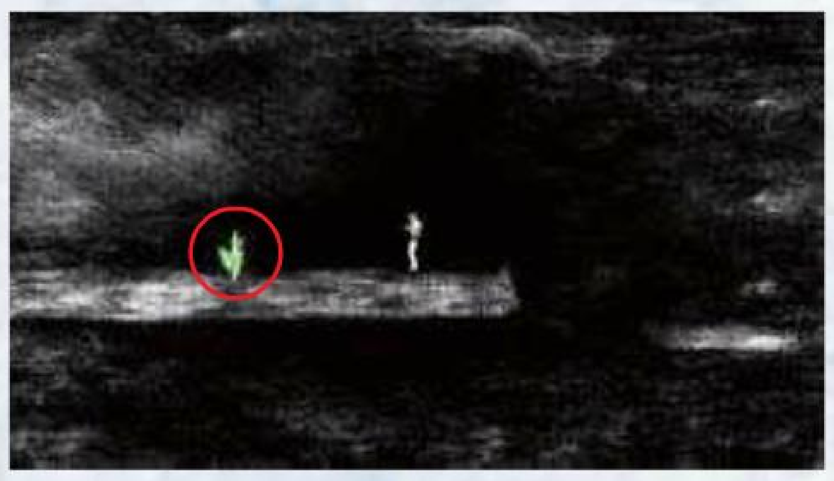

▲往右边同一水平线上的平台移动。


▲一直往左边移动。

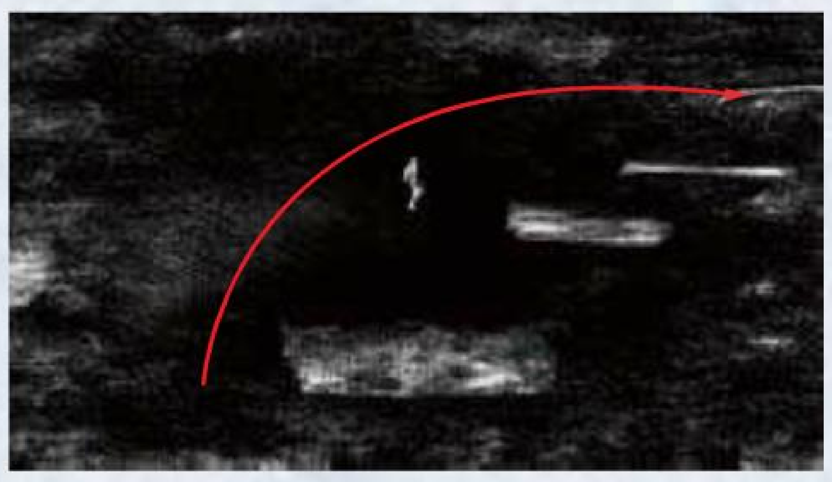

▲往右上方跳跃。

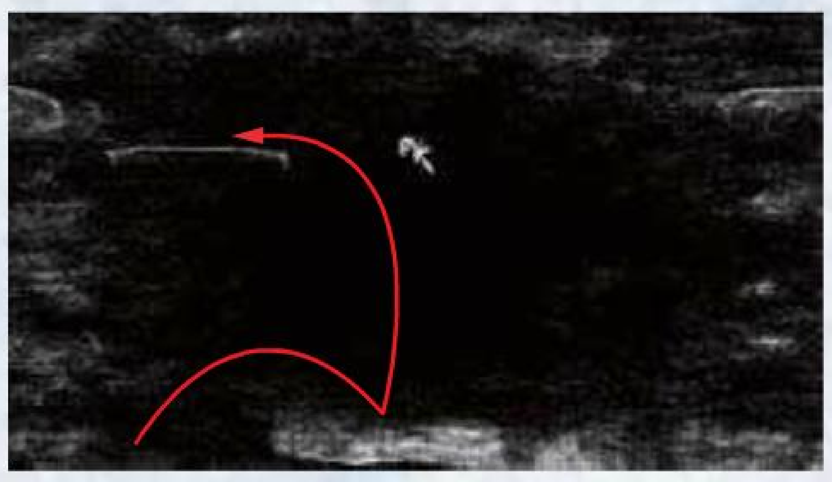

▲顺着邻接的平台往右上方跳跃。


▲二段跳跳往右上方的平台。


▲最后一块**イシュタ－ル的遗骨**入手。

▲利用左右零散的平台向右上方推进。


▲继续向右上方前进。


▲然后再用二段跳前往左上方的平台处。

▲「Armaros 的右手」

成就之章

El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON

名称	入手方法
准备万端	完成 Chapter 00
长い旅の末に	完成 Chapter 01
タワ－へようこそ	完成 Chapter 02
手荒い欢迎	完成 Chapter 03
ネフィリム祭り	完成 Chapter 04
时空を超えた访问者	完成 Chapter 05
逸脱した进化	完成 Chapter 06
派手な欢迎	完成 Chapter 07
おまえも嬉しいだろう?	完成 Chapter 08
おかえり、イ－ノック	完成 Chapter 09
私のかわいい子供たちが……	完成 Chapter 10
最后のひと仕事	完成 Chapter 11
キミのものは　のもの	获得全部共三种类的武器
骨は拾ってやる	取得所有イシュタ－ル的遗骨
友达は曲芸师	一次都不掉落深渊的前提下完成 Chapter 08
暴れん坊	破坏物体的总数量达 500 个
惊异の反击	使用 100 次完美防御
听き上手	入手所有自由の民の手记
冥界からの脱出	成功从任意一个冥界中脱出
收获人	夺取敌人的武器 100 次
不屈の魂	濒死状态时连打恢复成功达 50 次
限界突破	发动力量解放
赖もしき友	力量解放的等级达到 10 级
大丈夫だ。问题ない	不取得任何回复道具的前提下完成任意一关
名声への挑战	在 Score Ranking 模式中成功登录
そんな装备で大丈夫か?	不夺取任何敌人的武器完成 Chapter 10
ア－ツマスタ－	空手状态下击倒 100 个敌人
安らかに眠れ	击倒 50 个宠爱者の魂
问答无用	成功破防 100 次
武器は大切に	主角的武器被破坏一次
いいものを见つけたね	取得真实の眼
ア－チマスタ－	用ア－チ击败 300 个敌人
ガ－レマスタ－	用ガ－レ击败 300 个敌人
ベイルマスタ－	用ベイル击败 300 个敌人
堕天使なんて怖くない 1	不使用连打恢复的前提下击倒 Nether Sariel
堕天使なんて怖くない 2	不使用连打恢复的前提下击倒 Nether Ezekiel
堕天使なんて怖くない 3	不使用连打恢复的前提下击倒 Nether Azazel
堕天使なんて怖くない 4	不使用连打恢复的前提下击倒 Dark Armaros
エンジエルズ	完成 Easy 难度下的所有章节
プリンシパリティ－ズ	完成 Normal 难度下的所有章节
ドミニオンズ	完成 Hard 难度下的所有章节
セラフィム	完成 Extra 难度下的所有章节
爱の传道师	击倒 500 个敌人
爱の救世主	击倒 1000 个敌人
いちばんいいのを赖む	夺取所有敌人的武器完成 Chapter 10
奇迹の体现者	一次都不 Game over 的前提下完成所有章节
イ－ノック・オンステ－ジ	Chapter 07 中 Armaros 的舞台演出时击倒 50 个杂兵
达成者	在 Easy 难度中以 G 评价完成所有的章节
超越者	在 Hard 难度中以 G 评价完成所有的章节
ロ－ド・オブ・メタトロン	取得除本成就以外的所有成就

其中入手难度比较大的“达成者”和“超越者”，需要分别在 Easy 和 Hard 难度中取得所有关卡的 G 评价（Chapter00 不计算评价，可略过），影响过关评价的要素有以下几点：

1. 基本得分，其中主要包括攻击敌人时的连击数、破坏场景中的物体数量、取得道具的数量、击败敌人的数量、战斗中使用破防攻击 / 蓄力攻击命中对手等等。

2. 过关时间得分，过关使用时间越短分数越高。

3. 秘密得分，关卡中掉下深渊、濒死状态中连打恢复都会大大地降低此项得分，而收集**力の焰（大）**、夺取敌人的武器则会获得可观的加分。

用一句话看来形容 G 评价的取得关键就是：获得关卡中所有的**力の焰（大）**、夺取所有敌人的武器、途中既不掉落深渊也不陷入濒死状态。

关于**力の焰（大）**的收集，读者可查阅流程攻略中的红色字体部分。

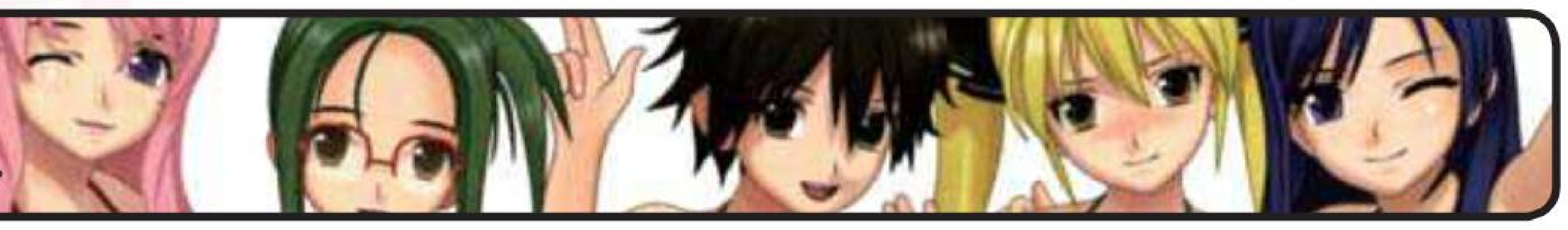
ドリームクラブ ゼロ
Dream club
zero

有着“夜店大师”之称的《梦幻俱乐部》虽然号称与《偶像大师》齐名，但实际上人气要低一些，究其原因除了游戏根基尚浅之外，1代游戏方面的种种弊端也是原因之一。前作全成就需要至少通31遍，外加自动记录、单独存档、读盘暴慢，简直让人无法玩下去。但作为续作的《梦幻俱乐部ZERO》在以上方面有着极大的改善，玩家再也不用担心迎来读盘地狱。另外游戏的难度也下降了不少，而内容倒是有全方位的进化，因此很值得一玩。本作内含不少邪恶内容，除了那些人尽所知的小游戏，最邪恶的内容还是来自于对话，想和名声优们讨论一下禁忌话题吗？那么本作绝对是你不能错过的神作！

文 纱迦 美编 NINA

梦幻俱乐部ZERO		D3 Publisher	文字冒险
X360	DREAM C CLUB ZERO		日版
	2011年1月27日	1人	7800日元
	无对应周边		

基础知识篇



游戏模式

本作的主要模式分为8种，下面分别介绍一下。

ストーリー

故事模式。游戏最主要的模式，游戏几乎所有的成就均要在此模式中打出来。

プロフィール

女孩档案。在此可以查看当前收集到的女孩资料，还包括金星数量、特殊CG、视频。女孩资料和金星数量是根据玩家在故事模式中的进度来补完的，特殊CG需要触发特殊事件，视频则是需要完成圣诞结局才会出现。

通信对战

通过Xbox LIVE与其他玩家对战，需要金会员。游戏中有一个成就与此相关。对战就是玩本篇中的音乐迷你游戏，目前还在线上混的人基本上都是全连的高手，非常夸张。当然，胜败不是目的，关键是你选择哪位女孩，她的排名就会上升，为了你喜欢的角色冲吧！顺带一提的是，当你在女孩的生日当天进入房间时，会听到特别的台词。

ショップ

即卖场，借此可以购买本作的DLC。当玩家在Xbox LIVE上下载了免费的目录文件后，可以在此查看每一弹目录的下载内容。但本作的卖场做得远不及《偶像大师》，目录就是一张图片，按一下A键就会自动跳到卖场的选项。和“《偶像大师》系列”方便快捷的烧钱途径相比真是有着天壤之别。

カラオケ

在这里面可以自由观看女孩们的演出。里面又分为：VIP、演出设定、ドリー★デュエット、バックダンサー这四项。VIP和前作一样，当玩家达成一名女孩的幸福结局之后，就可以在VIP里观看她的表演，可以自由使用已打出来的歌曲和服饰，多等一下的话还可以听到酒醉版表演，而演出的时候也和正常流程中的VIP房间一样可以自由改变视角。ドリー★デュエット和バックダンサー则是DLC追加项目，前者是由两名女孩同时表演，后者是一名女孩带两名伴舞表演。バックダンサー有两种伴舞可选，一种是两名大众脸女侍，另一种是遥华大小姐的两名男保镖。

カスタマイズ

自定义女孩服装和演出舞台的地方，用处不是很大。每个女孩最多可以保存5套服饰，不过老实说实在太少了！

フォトアルバム

有些朋友通了几周目都看不到这个选项，其实出现方法很简单：在正常流程中拍照，之后进入相簿，选择保存到硬盘上。这样就可以在主菜单的选项中看到这个选项了。这里保存的都是玩家自己手动拍摄的照片。

オプション

更改游戏设定的地方。如果你下载了女孩们的DLC声音，那么可以在此更改系统音。

系统升级

本作自发售以来，已经有过两次升级，修正了不少BUG。换句话说，如果阁下死活不上LIVE，那么就会遇到以下BUG：（下面只拣主要的来说）

1. 玩家名片中，各女孩的第3个奖杯无法开启。（正确答案是圣诞结局）

2. 不能在**プロフィール**里观看女孩们的视频来信。（要求玩家达成女孩的圣诞结局）

3. 服饰BUG。（如魅杏的发型为**アップ**时很容易死机、**ミリタリー**服装的帽子不显示等）

4. 理保档案中的左下方照片无法解除。（正确方法是达成她的圣诞结局）

5. 双人演出时帧数不稳。（升级后稳定在30帧）

6. 不显示对话框时快进有一定几率死机。

因本游戏的升级并非采用传统方式，故无法赠送升级文件，请见谅。

存档知识

本作和前作一样，采用了自动存档的方式，游戏存档也只有一个。游戏存档的时机是日期变更、返回标题画面、进入梦幻俱乐部前，由于是自动存档，因此不会询问玩家而自动选择覆盖。好在本作的存档可以自由拷贝，因此玩家要想保留特定时机的记录，可以退回系统界面手动备分。

本作的自动存档比较狠的一点是在进入梦幻俱乐部前的存档是特殊的。假设你进入梦幻俱乐部后，如果对本次行动不满意，又担心被自动保存下来，那么该怎么办呢？可能大家想到的无非是登出、退回系统界面或直接关机这几种方法吧。但是！在本作中，如果你这么做的话，那么当你再次进入游戏的时候，你会发现时间自动跳过了一周。当你再次进入梦幻俱乐部后与上次那名女孩见面，还会有关于你上次不辞而别的特殊对话。这就是因为你入店时的存档是不能直接读取的，一读取就会自动跳转下周并触发以上事件。普通情况下这么做只是浪费一周时间而已，如果有特殊日子如约会等等，这么一来就会错过了。

夜店知识篇

本作的目的是在一年之内追到自己心仪的女孩，游戏以周为单位进行，每周有两次行动机会，分别是工作时间和周末。工作时间用来赚钱和购物，周末则是上梦幻俱乐部指名女孩的时间。发生特殊事件（例如约会）时会占用工作时间。

入店流程

每周周末是上梦幻俱乐部的时间。这个过程的基本流程如右：

基本上入店时每个步骤都需要钱，基本费用为 7000 日元（VIP 房要 15000 日元），指名费 3000 日元（VIP 房要 10000 日元），延长、酒水、下单的价格另算。入店前可以选择闪人，入店后就只能等时间结束后才能闪人了。

入店前
抽奖、指名、与接待小姐对话
选择酒水
X：杯，A：由女孩选择，B：瓶
60分钟通常时间
X：点菜，A：对话，B：送礼
40分钟延长时间
X：点菜，A：对话，B：送礼
买单、离开
约会（满足特殊条件时）

抽奖

本作新增的项目，在入店前与接待小姐（日语为受付）对话，按 X 可以进行抽奖(**ドリガチャ**)。抽奖分 3 种，费用分别为 1 万日元、5 万日元、10 万日元。不同档次的抽奖，对应的奖品也不一样。金会员（非 Xbox LIVE 的金会员）可以使用 5 万日元的抽奖，黑金会员可以使用 10 万日元的抽奖。

奖品	作用	对应档次
角色周边	装饰玩家的房间	1万日元
角色周边・极	装饰玩家的房间	5万日元
角色周边・至高	装饰玩家的房间	10万日元
角色铃声・清醒	可以当玩家的手机铃声	5万日元
角色铃声・醉酒	可以当玩家的手机铃声	10万日元
レインボ-ドロップ	使用后能改变女孩的心情	全部
古代熊の大肝	使用后酒力暂时变为1级	全部
DCCポイントチケット	使用后当周消费的DCC点数两倍	全部
ドリ-ムクラブポケットティッシュ	无任何用的纸巾	全部

角色周边和铃声是分开计算的，13 名角色就有 13 种。隐藏人物未出现时，你也无法抽到她们的周边和铃声。虽然耗费巨大，但这个抽奖毫不为难玩家，基本上每次都会优先抽到贵重品，当贵重品抽完之后，才会抽到不值钱的大肝、纸巾等物品。

会员卡

累计 DCC 点数就能让玩家的会员卡升级，升级后可以参加的活动也会变多。累计 DCC 点数的方法就是在店里多花钱，不过没有通用的计算法则。大致说来，每次入店加指名至少能消费 998 点，点一杯啤酒（**ビ－ル**）能消费 119 点，点一杯**ドリ☆ペリ**能消费 9999 点。要想快点累计点数，狂点**ドリ－ムカクテルヘル**即可。

会员卡的反面会显示玩家对全部女孩的攻略进度，除了可以看到已取得金星数外，还可以看到 3 个奖杯，这 3 个奖杯代表 3 种结局的达成情况。金杯为幸福结局，银杯为朋友结局，白金杯为圣诞结局。注意你必须升级后才能打出白金杯。

会员等级	所需点数	特权
普通	初期状态	无
银会员	累计2万点	可以参加马尾日活动
金会员	累计5万点	可以参加5万日元抽奖
白金会员	累计10万点	可以参加双马尾日活动
黑金会员	累计50万点	可以参加10万日元抽奖，成就相关
传说会员	累计100万点	无

时间消耗

每周上梦幻俱乐部时只能指名一名女孩，时间为 60 分钟，时间用完之后可以花 5000 日元延长 40 分钟。不同的行动消耗的时间不一样，具体如右表：

行动	消费时间
加酒	5分钟
点菜	10分钟
点菜（有迷你游戏时）	20分钟
卡拉OK	20分钟
对话	20分钟
送礼	10分钟

注意即使剩余的时间不够完成某个行动，该行动也是可以进行的，而且不占用延长的时间。例如对话是 20 分钟。不过当最后时间只剩下 10 分钟的时候，对话指令依然可以执行，而且不会占用之后延长的时间，所以在三次对话中可以适时插入不同的行动，这样就能在同样的时间内干更多的事情。

对话

游戏中的对话分为男方话题和女方话题这两种，加上延长时间一次最多可以对话 5 次。对话以男女交替的顺序进行，一开始是男方话题。如果玩家长时间不行动，女孩会主动聊天，这样接下来就是男方话题了。男方话题时，玩家可以 3 个话题中选择一个进行发问，其中关系到主线剧情的选项会以黄色来表示。女方话题时，玩家要从 3 个答案中选择一个进行回答，根据玩家的选择女孩的好感度会有升、降、不变三种结果。需要注意的是，99% 的情况下任何答案均不影响剧情发展，只是影响好感度而已。

“被聊天”的场合，一样要消耗 20 分钟时间。可以通过“被聊天”来调整对话的顺序，一般来说，女孩饮三杯酒后就会自动搭话，如果在此之前玩家选择送礼、加酒的话，可以再赢得两三杯酒的时间。这个技巧主要用来争取时间让女孩先醉，因为你无法主动灌女孩喝酒，只能等她自饮自斟。

在 COSPLAY 日，第一个话题是自动的，内容是有关当天 COSPLAY 的内容，这样会自动消耗 20 分钟时间。

酒的魅力

酒在本作有着极其重要的意义。喝酒的方法是拨动右摇杆，喝完之后可以续杯。玩家有酒量等级的设定，不断喝酒就会积累喝酒的经验值，达到一定程度后就会上升酒力等级。酒力等级上升后，就不容易喝醉。

游戏中的对话氛围分为 3 种，分别是女孩清醒、女孩醉酒、男女皆醉。不同的对话氛围下会出现不同的话题，其中男女皆醉的状态被称为 ETS，此状态下可以说出很多令人脸红心跳的话题，而且玩家选择的答案也会用△、○、× 来代替。ETS 状态是本作推进主线剧情的惟一手段。

玩家醉酒的特征是视线模糊，说话字体改变；女孩醉酒的特征是脸红、冒泡、说话字体改变。游戏中所有的歌都有清醒和醉酒两个版本，醉酒状态下的演唱全凭声优自由发挥，部分组合非常有趣，这可以说是游戏最大魅力所在。

游戏中登场的酒类很多，不过最常用的只有几种。酒分为杯装和瓶装两种，瓶装酒等于 5 杯装酒，写着“**キ－プ**无”的瓶装

酒表示不能久藏，一旦开瓶就必须喝完，否则下次来店时就不能喝了。而有“**キ－プ**”字样的瓶装酒表示可以续杯，这次喝不完，哪怕过几个月后再来也一样能接着喝。（汗）

初期酒力不好的时候请用**ビ－ル**（啤酒），后期可以用瓶装的**ウイスキ－**（威士忌），两杯即醉且价格便宜。不想让女孩醉得太快的话，同样是用**ビ－ル**。要想快速灌醉女孩，可以使用**ドリ－ムカクテルヘル**，一杯即倒，不过价格也是所有酒里最贵的。

レインボ－カクテル是一种特殊的酒，它的酒精含量每分钟都在变化。另一种特殊的“酒”是**サ－ビスドリンク**，完全免费，说白了就是白开水。点这种饮料的话，即使是最喜欢酒的**ノノノ**都不会给你好脸色看。至于其他酒，最多也就是在追特定的女孩时选择她喜爱的酒，这里不逐一介绍了。

当玩家喝酒过多的时候，就会被抬出场外，这种状态下会取消一切后续行动，包括结局。相对的如果女孩饮酒过多，女孩也会被抬出场外，同样无法进行任何后续活动。不同的女孩酒量也不一样，具体如下：

女孩名	酒力等级
亚麻音	6
みお	8
雪	2
玲香	6
魅杏	4
るい	8
理保	6
ナオ	4
魔璃	10
アイリ	4
遥华	6
ノノノ	9
あすか	2

心情

心情的变化比较复杂，不过和攻略关系不大，这里只略说。女孩有心情好坏的设定，共有 5 种变化，是随机决定的。心情好的时候，好感度上升幅度大，点歌时容易答应；心情坏的时候则正好相反。收到女孩短信的时候，如果是需要回复的短信，回复正确的话，下次见面时女孩的心情就会变好。回复正确的标志是会收到女孩的回信。

向女孩赠送**レインボ－ドロップ**可以改变其心情，但注意只是改变，变好变差都有可能。

好感度

在和女孩见面时，画面左上方会有一个心形槽，这就是好感度的刻度。本作的好感度没有具体数字，事实上好感度的上限为 100，初始为 0，可以借此比例大致估出数值。提升好感度的方法有：

1.点女孩喜欢的酒。
2.喝光自己的酒。
3.玩迷你游戏成功。
4.对话时选中正确答案。
5.赠送女孩喜欢的礼物。
6.触发特定事件。
7.点菜。

这其中送礼是最简单也是最有效的办法。好感度关系到结局的变化，不过由于好感度加得快、降得慢，所以正常攻略时一般不必操心好感度。

VIP

当与女孩的剧情推进到一定程度后，女孩会从一开始的面对面正坐改为侧坐于你的身边，这个状态官方称为“朋友模式”，本文中形象地将其称为侧坐状态。

当剧情继续推进之后，女孩会领你进入 VIP 包间，这个状态官方称为“超级朋友模式”，也就是日语中的“友达以上、恋人未满”，本文将其称为 VIP 状态。VIP 状态的最大好处是当女孩唱歌时你可以调整视角，另外也有限定于 VIP 房间才能进行的亲密游戏。

点菜

按 X 键选择**オ－ダ－**，再选择**おつまみ**，就是传说中的点菜。点菜会增加好感度，部分内容还附加有迷你游戏，其中有不少邪恶内容，例如吃香蕉、喂冰淇淋等等。一共有 9 种菜可点，一开始有 4 种可选，变成侧坐状态后会追加 3 种，VIP 状态下再追加两种。9 种菜里有 5 种有迷你游戏可玩。根据迷你游戏的成绩，女孩的好感度也会出现波动。

休闲赚钱篇

天天上夜店，没钱可不行。本作金钱上限最高也就 999999，也就是说富二代是不可能的，因此在非周末时间，你还得去想办法赚钱。钱虽然和攻略关系不大，但是用钱买礼物然后砸在女孩身上，便是提升好感度最简单的方法。

打工

打工（**アルバイト**）是最简单的赚钱方法，同一个工作有熟练度的设定，当熟练度升满后，可以获得该工作的资格认证，这样赚到的钱也会增加。取得特定工作的资格认证之后，会出现薪水更多的工作，赚钱就更加容易了。

不同的工作有不同的时间，而且打工的时候有可能出现麻烦，从而导致打工时间延长，这一点对于攻略女孩的时候是非常不利的，因为时间一延长就有可能错过 COSPLAY 日或触发特定事件的时间。因此个人强烈建议玩家在攻略每个女孩之前，专门用一周目来赚钱。赚钱的这一周目可以全部选耗时长的工作，周末全部跳过，这样的话一个小时不到就能完成一周目且赚到一百万上限的钱。

赌博

赌博（**キャンブル**）的好处是不会出现麻烦，时间固定为一周。赌博的结果从亏 8 万日元到赚 10 万日元不等，结果完全随机。由于本作的存档方式比较独特，导致 S/L 大法的效率非常低，因此个人不推荐用赌博来赚钱。

休息

选择**ゆっくりむ**就可以休息，自动跳到下一次行动机会。在手上钱够，或者等重要日子的时候，可以借此来调整时间。另外选择休息还会随机出现 6 种特殊事件，其中既有赚钱的，也有亏钱的。

购物

游戏中的购物（**ショッピング**）也需要消耗一次非周末的行动机会。游戏中共有 3 个购物地点供你选择，每次只能去一个地方。这 3 个地方分别是：百货店、专门店通**り**、**ショッピングモ－ル**。

这三处地方卖的商品是固定的，只是随月份有 3 种变化。8、11、2、5 月为 1 种，9、12、3、6 月为 1 种，10、1、4、7 月为 1 种。简单地说就是卖的东西月月变化，每三个月循环一次。

买来的东西主要有 4 种用途。一种是单纯用来送礼提升好感度的，另一种是既能提升好感度又能送给女孩当服饰用的，第三种则是剧情关键道具，第四种是诞生石。随月份变化的是前两种，后两种需要触发特定剧情才会出现。一旦满足了特定剧情，3 处购物点均会出售该道具。

物品清单

为方便大家快速用送礼战术搞定自己心仪的女孩，这里为大家列出全物品清单。注意以下清单中不包括第三、四种道具。

百货店

8、11、2、5月															
商品名	价格	亚麻音	みお	雪	玲香	魅杏	るい	理保	ナオ	魔璃	アイリ	遥华	ノノノ	あすか	备注
ドロップくんの冒险	1600	5	1	5	3	1	3	1	1.5	1	5	3	1.5	1	
金のイヤリング	12000	2	2	2	4	2	5	2	2	2	2	5	3	2	饰品
青汁	4900	1	1.5	1	1	1	1	5	1	1	0	4	4	4	
青い宝石の胸饰り	12500	1	1	1	4	1	5	1	1	5	2	4	1	2	饰品
银のティアラ	50000	2	2	2	4	2	5	2	2	5	2	5	0	2	饰品
ダイヤのブレスレット	120000	2	2	2	4	2	5	2	2	2	2	5	1	2	饰品
ピンクの宝石の靴饰り	8000	1	1	1	4	1	5	1	1	5	0	5	0	2	饰品

9、12、3、6月

商品名	价格	亚麻音	みお	雪	玲香	魅杏	るい	理保	ナオ	魔璃	アイリ	遥华	ノノノ	あすか	备注
リザ-ドマンのうろこ	25000	1.5	1.5	0	1.5	1.5	1.5	1.5	5	3	1.5	4	3	1	
星のイヤリング	2800	5	1	3	1	0	1	4	1	0	1	1	3	1	饰品
ダンベル	3800	1	1	0	1	1	1	1	5	0	0	0	3	4	
メロディ-バッヂ	2500	5	1	3	1	0	1	4	1	0	1	0	1.5	3	饰品
天使の发饰り	3800	5	1	3	1	0	1	4	1	0	5	5	1	3	饰品
星のブレスレット	3500	5	2	3	2	0	2	4	2	0	1	0	1	4	饰品
天使の靴饰り	3800	5	1	3	1	0	1	4	1	0	5	5	4	1	饰品

10、1、4、7月

商品名	价格	亚麻音	みお	雪	玲香	魅杏	るい	理保	ナオ	魔璃	アイリ	遥华	ノノノ	あすか	备注
101回生きた猫	1400	5	1	5	3	1	3	1	1.5	1	5	0	1.5	1	
ハ-トのイヤリング	3500	4	1	1	0	1	3	5	1	1	1	1.5	3	1	饰品
ユニコ-ンの角	50000	3	3	1	1.5	3	1.5	3	5	2	5	5	1	1	
イルカのバッヂ	3800	4	1	1	0	1	3	5	1	1	1.5	1	4	3	饰品
赤い花の发饰り	5500	4	1	1	0	1	3	5	1	1	3	1	3	3	饰品
ピンクの腕时计	25000	4	2	2	0	1	3	5	2	1	1	5	3	2	饰品
赤いアンクレット	5000	4	2	2	1	1	3	5	2	1	1	4	3	4	饰品

专门店通り

8、11、2、5月

商品名	价格	亚麻音	みお	雪	玲香	魅杏	るい	理保	ナオ	魔璃	アイリ	遥华	ノノノ	あすか	备注
子ネコのぬいぐるみ	4800	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	5	4	
クロスのイヤリング	8800	0	2	2	3	4	1	1	1	5	1	5	1.5	2	饰品
トランペット	180000	2	2	2	0	2	2	2	0	2	2	1	2	1	
クロスの胸饰り	5800	0	1	1	3	4	1	1	1	5	1	5	1.5	5	饰品
蝶の发饰り	6800	0	1	1	3	4	1	1	1	5	1.5	5	4	3	饰品
ル-ンブレスレット	16000	0	1	1	3	4	1	1	1	5	1	4	1	4	饰品
クロスのアンクレット	6800	0	1	1	3	4	1	1	1	5	1	5	1.5	5	饰品

9、12、3、6月

商品名	价格	亚麻音	みお	雪	玲香	魅杏	るい	理保	ナオ	魔璃	アイリ	遥华	ノノノ	あすか	备注
ム-ンゴ-ジャスの10番	5000	2	2	2	2	1	5	2	1	1.5	2	5	1	4	
スノ-イヤリング	3300	1	1	0	1	1	0	5	4	1	1	4	4	1	饰品
ギタ-	75000	1.5	1	1	0	1	1	1	0	5	1	1	3	1	
蝶の羽根	12000	1.5	1.5	0	1.5	1.5	0	5	4	1.5	1.5	1.5	1	0	饰品
鬼の角	2800	1	1	0	1	1	0	5	4	1	1.5	4	1.5	1	饰品
パワ-ブレスレット	3000	1	1	0	1	1	0	5	4	1	0	1	1	5	饰品
パワ-アンクレット	5500	1	1	0	1	1	0	5	4	1	0	0	1	5	饰品

10、1、4、7月

商品名	价格	亚麻音	みお	雪	玲香	魅杏	るい	理保	ナオ	魔璃	アイリ	遥华	ノノノ	あすか	备注
トロトロのぬいぐるみ	12800	3	3	3	1	1	1	3	1	1	1	4	4	3	
四叶のイヤリング	2800	1	4	1	5	1	0	0	5	1	1	1.5	4	1	饰品
エレメントケアの18番	6800	2	2	2	2	5	5	2	1	5	2	5	1	4	
チュ-リップのバッヂ	1200	1	4	1	1	1	0	1	5	1	1	1	4	3	饰品
ピンクの花の发饰り	3000	1	4	1	5	1	0	1	1	1	3	0	1	3	饰品
星マ-クのリストバンド	1600	1	4	1	1	1	0	1	5	1	1	0	4	4	饰品
虹色のアンクレット	3000	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	5	4	饰品

ショッピングモ-ル

8、11、2、5月

商品名	价格	亚麻音	みお	雪	玲香	魅杏	るい	理保	ナオ	魔璃	アイリ	遥华	ノノノ	あすか	备注
ボウリングのピン	30000	1	1	1	5	1	2	1	1	1	1.5	1	3	2	
バラのイヤリング	7800	3	1	0	5	1	4	1	1	1	3	0	0	1	饰品
竹刀	3200	1	1	0	1	1	1	1	5	0	1	0	1.5	5	
妖精の羽根	35000	3	1	0	5	1	4	1	1	1	5	1.5	1	0	饰品
バラの发饰り	5800	3	1	0	5	1	4	1	1	1	3	1	0	3	饰品
バラのブレスレット	12800	3	1	0	5	1	4	1	1	1	3	0	0	1	饰品
バラの靴饰り	5800	3	1	0	5	1	4	1	1	1	3	0	0	1	饰品

9、12、3、6月

商品名	价格	亚麻音	みお	雪	玲香	魅杏	るい	理保	ナオ	魔璃	アイリ	遥华	ノノノ	あすか	备注
三轮车	15000	0	0	5	0	0	0	0	0	0	1	1	2	0	
ヘチマの种	100	1	1	1.5	1	0	1	1	1	1	1	1.5	1.5	4	
空手入门	800	1.5	1	0	1	1	0	1	5	0	1	1	1.5	4	
朝颜の钵	1500	3	3	3	3	0	3	3	3	3	3	1	1.5	4	

10、1、4、7月

商品名	价格	亚麻音	みお	雪	玲香	魅杏	るい	理保	ナオ	魔璃	アイリ	遥华	ノノノ	あすか	备注
ボウリングの玉	45000	1	1	1	5	1	2	1	1	1	1.5	1	3	2	
ひまわりのイヤリング	3200	3	1	4	1	1	0	3	1	0	1.5	1	3	1	饰品
一轮车	20000	1	1	5	1	1	1	1	1	0	1	0	2	4	
くまさんのしっぽ	1800	3	1	4	1	1	0	3	1	0	1.5	3	5	3	饰品
くまさんの耳	2300	3	1	4	1	1	0	3	1	0	1.5	3	5	1	饰品
くまさんのリストバンド	3200	3	1	4	1	1	0	3	1	0	1.5	3	5	1	饰品
くまさんの足	4800	3	1	4	1	1	0	3	1	0	1.5	4	4	3	饰品

注：表中人名对应的数值，为收到该礼物时增加的好感度数值。饰品表示该物品送出之后，即可作为女孩服饰的选择。

迷你游戏解说

本作收录了数量繁多的迷你游戏，玩法各异，共通特点是都很邪恶。不少迷你游戏还关联到成就，因此需要重点解说一下。这些迷你游戏大致可以分为两类，一种是在指名女孩时出现的，另一种是在约会事件中出现的。由于约会事件不好控制，所以这种迷你游戏很难重复玩到。

蛋包饭写字

这是经常能在日本动画中看到的一种迷你游戏，在指名女孩时点菜，选择**オムライス**就可以开始玩了。玩法很简单。蛋包饭上会给出你要写字的轨迹，之后你用番茄酱把这些轨迹全部涂上即可，不要求全部涂满，大致差不多即可。

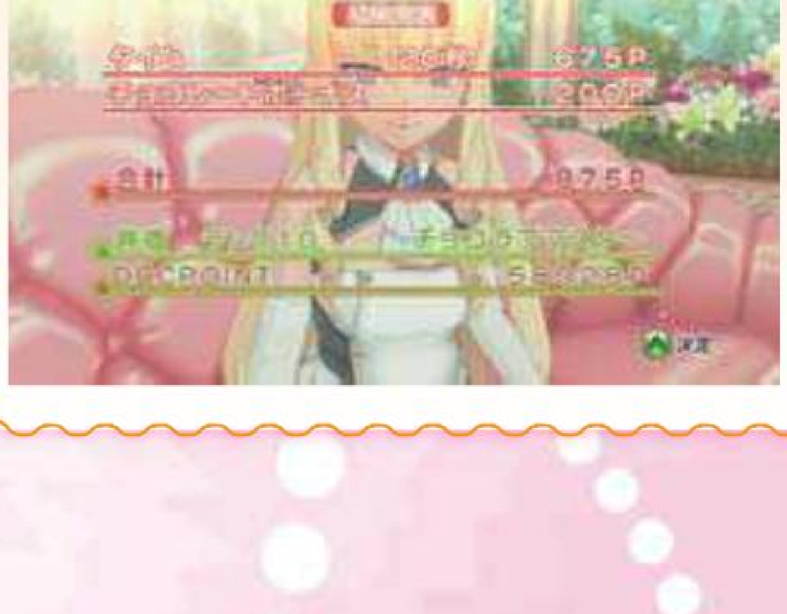
这个迷你游戏拿10级评价的方法很简单，选择LV1难度，如能在10秒内完成，即为10级。注意选LV1难度时，你要写的字就是女孩的名字，因此选择名字比较简单的人会好办一些，例如**ナオ**、**ノノノ**。选择LV3的话，尽管15秒之内完成即为10级，但那坑爹的难度会让你吐，不过你也可以借此看到各位女孩喜欢的东西。

张嘴～啊

在指名女孩时点菜，选择**バナナ**（香蕉）、**フランクフルト**（法国香肠）、**ソフトクリーム**（冰淇淋）就可以开始玩了。玩的时候女孩的头不能动，由你来喂她吃东西，听起来就很邪恶了。这个迷你游戏的玩法很简单，只要在20秒内完成就能拿到10级评价。注意食物变短之后，喂食时的位置也有微妙的不同，总之不难。而且此游戏的精髓就在于故意失败，特别是喂冰淇淋的时候……

巧克力棒之恋

在指名女孩时点菜，选择**チョコレート**就可以开始玩了。此时女孩嘴衔巧克力棒，你要控制屏幕上的嘴来咬断它。这个迷你游戏略有一些麻烦，因为那张嘴动起来的惯性巨大无比，你一定要精于微操才能取胜。另外如果一口咬到巧克力棒的根部，那么游戏就会立刻以失败而告终。



这个迷你游戏的算分方式为：

得分 = 时间分 + 回数分。

时间分 = 900−15× 秒数

回数分具体为：4口300分，5口200分，6口100分，7口50分，8口以上0分。

得分在750分即为10级。

如上所述，在30秒内4口搞定，就是10级。所以准确度是最重要的。

拼酒

这个迷你游戏同样发生于指名时，但有一定随机性，一般来说当女孩酒醉时，两人中如果有人加酒，那么就有较高几率发生。发生时女孩会要求干杯，这时将右摇杆推上方向，如果交杯成功，就会自动进入拼酒的迷你游戏。

这个迷你游戏的难度较高，除了出现条件随机之外，玩法也有些讲究。基本玩法就是快速转动右摇杆，但你不能一味狂转，因为转得太快的话会被酒呛到。10级要求玩家在5秒内解决战斗，同时女孩喝的酒得是**ドリームカクテルライト**或**サービスドリンク**。依个人的经验来看，5秒内转完必须是全程不停地转动，当标志变红时要略微放缓，但不能完全放缓，否则必定不可能在5秒内完成。如果想解此成就的话，首先必须酒力达到10级，然后专门用一周目来解此成就。因为拼酒之后一般而言总有一个人会喝趴下，这样很耽误攻略进度。

卡拉OK

在指名女孩时按X选择**オーダー**，之后选择**カラオケ**，就可以进入最吸引人的歌舞表演部分了。进入VIP状态后，玩家在欣赏歌舞时可以转动视角。此时按BACK键还可以选择进行应援，也就是玩一个音乐游戏。游戏的玩法很简单，但留给玩家的反应时间很短。

这个迷你游戏达到10级的方法有两种，一种是全部指令按出GREAT评价，不过能做到这一点的人估计没几个。另一种要相对简单一点，那就是保证全连且同步率600%以上。同步率的算法是看玩家按出的指令评价，GREAT+2，GOOD+1，BAD为0，MISS−1。全连的含义是GREAT、GOOD皆可，但不能有MISS和BAD。由于GREAT和GOOD还影响同步率，所以GREAT的次数也不能太少。

卡拉OK的10级成就是本作最难的成就，但也没到太夸张的地步。这里给两点建议：

首先，建议和女孩搞好关系之后再来尝试，这样每次指名都有4到5次点歌的机会。

其次，歌曲要选谱面简单的，如《Oh! Mama Go To》，或《Ride on Time》。

如果你实在是音乐游戏苦手，而且又渴望全成就，那么还有个更简单的方法，那就是去卖场下载DLC“**カラオケ**应援秘传书”，这样就无任何难度了。这个DLC仅费40点MSP，合人民币4块钱，真不贵。

骑马机

这个迷你游戏无关成就，仅在特定约会中出现。具体玩法就是由玩家控制骑马机的快慢和振动幅度，乐趣在于观察女孩的表情顺便有1分钟拍照时间。如果结束时为GOOD评价，好感度+3；BAD评价时，好感度−3。

拍照留念

在特定的约会事件中出现，你有一次拍照的机会，拍下来的照片可以保存到相簿里永远珍藏。如果能拍出 BEST 评价的照片，会解除一个成就。拍出 BEST 评价的照片要注意以下三点：

1. 女孩的上半身要位于镜头中央。
2. 聚焦准确。
3. POSE优雅。

你需要用两只稳定的手指来控制聚焦和取镜，一旦成功就要保持不动，然后等 POSE 出现后用第 3 根手指进行拍照。虽然有一定难度，但在你反复通关的过程中机会多的是，相信总有一次能成功。实在不行就在约会前备分记录，反复尝试。

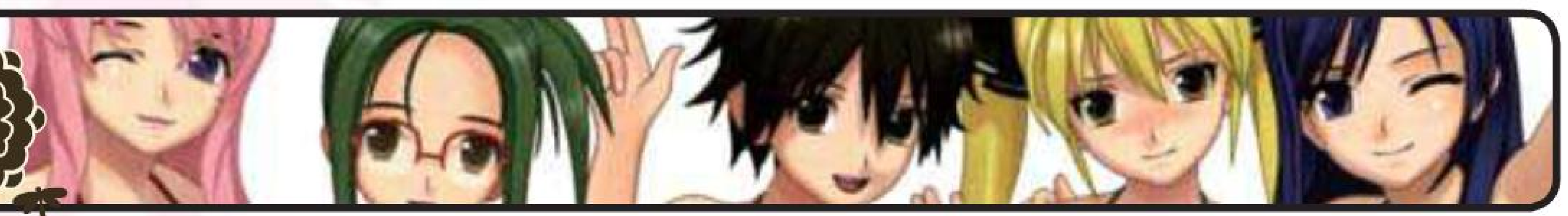
梦幻虫

邪恶的梦幻虫专门袭胸，它会在特定的 AFTER 约会中出现（理保除外）。AFTER 约会是指当玩家指名女孩的次数达到特定数值时，在玩家离开时追加的约会事件，每名女孩有两次 AFTER 约会，梦幻虫会在其中的 1 次出现。注意只有当女孩处于清醒状态，且玩家选对选项时，才会发生梦幻虫事件，具体如右表：

角色名	发生条件	选项
亚麻音	AFTER 1	A
みお	AFTER 2	B
雪	AFTER 2	B
玲香	AFTER 2	X
魅杏	AFTER 2	B
るい	AFTER 2	X
理保	映画馆约会	X
ナオ	AFTER 2	B
魔璃	AFTER 2	X
アイリ	AFTER 2	B
遥华	AFTER 1	X
ノノノ	AFTER 2	B
あすか	AFTER 2	X

出现梦幻虫后，玩家要做的事情就是将它从女孩的胸部摘下来，具体方法为移动光标到虫身上，当光圈变为绿色时确定。不过此迷你游戏的精髓在于故意失败，然后狂点 LT 和 RT，这时你会看见那双咸猪手疯狂地……

攻略讲座篇



注意，以下内容对于攻略各个女孩非常重要，强烈建议各位在展开攻势之前认真阅读！

结局分析

本作每个女孩都有 7 种结局，外加一个共通的结局，一共是 8 种结局。8 种结局要想全部达成是相当有难度的，本作经过了调整，HED（HAPPY ENDING，幸福结局）的难度并不高，反倒是 FED（FREIND ENDING，朋友结局）和 BED（BAD ENDING，失败结局）有一定难度，下面就为大家详细分析一下。

幸福结局

幸福结局有两种变化，惟一的区别在于最后向女孩表白的时候，女孩处于清醒还是醉酒状态。两种结局称得上是殊途不同归，后续展开完全不同。举个例子，遥华大小姐的两种结局，分别是她搬到你家来，以及你搬到她家去。

为了看两种结局而打两遍显然没必要，不过本作是自动存档且只有一个档位，所以玩家需要在最后一周到达之际退出游戏，手动备分存档，这样才能观看另外的结局。关于幸福结局的达成条件，会在后文专门介绍。另外需要补充的是，只有幸福结局（醉酒）才能打听到女孩的真名。

朋友结局

所谓朋友结局，也就是被女孩发好人卡的结局，虽然比不上幸福结局，但是也别有一番风味，部分女孩的朋友结局可以说比幸福结局还要感人，比如アイリ。

朋友结局的达成条件为：在攻略女孩的特定时间点，好感度在一定数值以下。这里所谓的特定时间点，因人而异，有的角色有 3 个，有的角色有 4 个，具体可以参见后面的具体说明。不过有两个时间点是固定的，那就是在侧坐状态中好感度低于 29、在 VIP 状态中好感度低于 59。满足以上条件后，只要不断和醉酒状态下的女孩聊天（女方话题），那么 5 次之后就会迎来朋友结局。注意在 5 次聊天的过程中只要好感度又恢复到指定数值以上，那么就会重新回到正常攻略的路线中。

失败结局

一般来说失败结局与幸福结局的攻略其实基本一样，只是最后告白的时候好感度在 80 以下。因此失败结局从某种意义上来说比幸福结局的难度更大。和幸福结局一样，失败结局同样有女孩清醒或醉酒这两种区别，剧情也不一样，共通特点是都很惨。心理够变态的同学可以自己试试。

圣诞结局

圣诞结局算得上是游戏的隐藏结局，同样分为两种。当玩家在 12 月 23 日中成功约到女孩之后，如果此时玩家已经完成了女孩的两个支线约会，那么在圣诞约会时就会直接进入圣诞结局。圣诞结局的特征是全部女孩会向你的女友表示祝贺，在已经通过 LIVE 升级的情况下，这段祝贺视频会保存到女孩档案中随时观看。

在达成过一次圣诞结局之后，玩家可以开启第 3 个支线约会，在完成了第 3 个支线约会的情况下再次进入圣诞结局，就会迎来圣诞结局·大结局这个隐藏结局，从某种意义上来说这才是游戏的最佳结局。圣诞结局·大结局同样可以得知女孩的真名。

隐藏人物理保因为在圣诞前夜才出场，所以她的圣诞结局需要在上一周目满足以上条件。

共通结局

共通结局的达成方法非常简单，那就是一年过去之后玩家没能和任何女孩迎来任何结局，最后悲惨地度过了生命中的余下时光。

幸福结局的条件解说

本作的幸福结局达成条件其实是相当简单的，只有以下三点：

1. 剧情推进到一定程度
2. 在指定时间内将关键道具送给女孩
3. 告白之周来临的时候，好感度在 80 以上。

剧情推进

本作所谓的剧情推进，其实相当简单，只要不断地与女孩在 ETS 状态（即男女皆醉时）下对话即可。如果是男方话题，剧情相关对话会以黄色表示，女方话题则无任何提示，对于女孩的提问无论选什么答案都没有影响（有极少的例外情况）。主线剧情的对话均有金星可拿，可籍此作为凭证。随着剧情的推进，玩家与女孩的关系会变成侧坐状态、VIP 状态，直至最后的结局。

主线剧情和非主线剧情的对话则可以同时进行，但需要注意的是，如果是会导致约会的对话，那么每次也只能触发一个约会。这里所说的约会，包括主线约会、支线约会、AFTER 约会、圣诞约会和初诣。

关键道具

当剧情推进到一定程度后，你需要把关键道具送给女孩，否则接下来的剧情将无法发展。关键道具可以去任意商店购买，但你必须收到来自其他女孩的提示。建议各位在确定自己要追的女孩之后，首先和“线人”搞好关系，之后再全力推进剧情，可确保万无一失。具体请参见表格。另外需要补充一点的是，当出现关键道具相关的剧情之后，你必须在指定时间内将关键道具送给女孩才行，否则一样不能达成幸福结局。具体时机可见后面每个角色的攻略部分。

攻略对象	关键道具	线人
亚麻音	蜜蜂の宴	あすか，5次以上指名
みお	神便鬼毒酒	アイリ，4次以上指名
雪	ミッカヴィンスーツ	遥华，3次以上指名
玲香	はぜ田	魅杏，3次指名
魅杏	ネコ柄のエプロン	雪，3次以上指名
るい	朝露に响く雌马の嘶き	玲香，好感度10以上
理保	变装グッズ	みお，3次以上指名
ナオ	パジャマ	玲香，3次以上指名
魔璃	母の魔镜	亚麻音，3次以上指名
アイリ	禁断の研究は红蜥蜴から…	ノノノ，3次以上指名
遥华	くさがめ	魅杏，3次以上指名
ノノノ	マンガン电池	みお，3次以上指名（详见后文）
あすか	占いの本	ナオ，3次以上指名

好感度

最后的好感度其实相当简单，因为正常攻略的时候一般来说早就用礼物把女孩的好感度砸满了，所以这点不是问题。如果你想看失败结局，可以在始终不进入 ETS 状态的情况下故意玩迷你游戏并失败，这样就能有效地把好感度降下去。

约会的种类

游戏中的约会分为主线约会（含温泉合宿）、支线约会、AFTER 约会、圣诞约会和初诣这 5 种。约会关系到剧情的发展，非常重要。再次强调，主线剧情和非主线剧情的对话则可以同时进行，但需要注意的是，如果是会导致约会的对话，那么每次也只能触发一个约会。

主线约会

这部分是指在各女孩的主线剧情中自动发生的约会，是通往幸福结局的过程中必定会发生的。主线约会中包含温泉合宿这一特殊事件，在发生之时玩家如果已经完成过至少一次分支约会，那么温泉约会会追加男女混浴剧情，否则就是独浴剧情。不过不管哪种剧情，都不影响后续发展。温泉合宿事件后会在女孩档案中追加一张 CG。

支线约会

除了关系结局的主线剧情外，游戏中还有分支剧情。每个角色有 3 个分支剧情，分支剧情的发生条件多种多样，具体可看后面的各角色攻略部分。这些分支剧情全部是在女孩清醒的状态下触发的，而且每次都可以获得金星，另外分支剧情的最后会变成一次约会。每名角色的第 3 个分支剧情需要先打出该角色的圣诞结局才会在下一周目里出现。

完成两次支线约会后，在进行圣诞约会时会迎来圣诞结局。完成第 3 个支线约会后，在进行圣诞约会时会迎来圣诞结局·大结局。完成至少一次支线约会后，温泉事件会变成男女混浴。

AFTER约会

在梦幻虫的部分已经介绍过了，AFTER 约会是指当玩家指名女孩的次数达到特定数值时，在玩家离开时追加的约会事件。每名女孩有两次 AFTER 约会，梦幻虫会在其中的 1 次出现。注意只有当女孩处于清醒状态，且玩家选对选项时，才会发生梦幻虫事件。

圣诞约会

圣诞约会的发生条件一般为：

1.好感度45以上。

2.侧坐状态或VIP状态。

3.12月23日，女孩醉酒时对话约定。

满足特定条件后，圣诞约会后会迎来两种圣诞结局。圣诞约会发生后，会在女孩档案中追加一张 CG。理保需要在达成圣诞结局（非一年后）后才能追加这张 CG。

初诣

初诣也就是新年参拜，其发生条件一般为：

1.侧坐状态或VIP状态。

2.该女孩指名10次以上

3.12月30日，女孩清醒时对话约定。

初诣达成后，会开启女孩的新发型和新服装。

金星和奖杯

金星相当于是游戏的完成度，完成特定的对话就会获得金星，每个角色的上限都是 100 颗。不过老实说 100 颗金星也不能代表玩家就看过了各角色的全部剧情。关系到金星的对话包括：主线剧情、分支剧情、圣诞约会、初诣、触摸事件（仅限指名时）、吃醋事件、全 COSPLAY 日自动对话。金星不能反复获得。

在游戏中观看玩家卡片时会看到每个角色都有 3 个奖杯，这 3 个奖杯从上到下分别代表已达成该角色的幸福结局（清醒、醉酒皆可）、朋友结局、圣诞结局（非后日谈）。不过游戏有 BUG，第 3 个奖杯是解不开的，你需要连上 Xbox LIVE 进行升级后才能解开。

生日事件

游戏中满足特定条件后，会触发为女孩庆祝生日的事件。这一事件对于全成就来说至关重要，因为大部分女孩的生日和年龄都需要通过这个事件来完成。基本上来说，你需要和一个“线人”搞好关系，这样当女孩的生日临近时，你就会从线人处收到 Email 提示。这时你去任意一家商店都可以买到诞生石（共有 12 种）。之后在特定的时间与话题中提到生日相关话题，再送上诞生石，就算完成生日事件啦！

全角色完美攻略

说明

数字：代表剧情发生的顺序，同时也便于玩家查找

★1：★代表此剧情可以拿到金星，★后的数字代表可以拿到的金星数量。

主：代表是主人公发起的话题。

女：代表是女孩发起的话题。

清：代表该剧情在女孩清醒的时候才会发生。

醉：代表该剧情在女孩醉酒的时候才会发生。

E：代表该剧情在ETS状态（男女皆醉）才会发生

皆：代表该剧情可以在任何状态发生

平行事件：表示该剧情在文中注明的一段时间内，满足条件后就会发生，顺序不定

重要提示

1. 达成幸福结局的必要条件是在指定时间内将关键道具送给女孩。

2. 幸福结局和失败结局的主要区别在于最后一天告白时，好感度是否在 80 以上。

3. 主线剧情每次指名只能触发一个，非主线剧情没有限制，且可以与主线剧情同时触发。但如果剧情的结果会立刻导致约会，那么每次指名还是只能触发一个。

4. 每名角色的 4 张 CG，需要在满足条件后收到女孩的来信，然后打开附件观看一次，这样才会自动保存到个人档案中。

5. 指名次数，是指去梦幻俱乐部时选择该名女孩的次数，但结束时有一方因饮酒过量而被抬出场外时不算。

6. 99% 的情况下，对话时选择的答案只影响好感度，不影响剧情走向，因此本攻略仅列出那 1% 情况下的正确答案，其余时候玩家可任意选择自己希望看到的答案。

亚麻音

Amane

声优：小清水亚美

代表曲：梦见るCagedBird、sweet×2☆summer

本系列的女主人公，声优是全角色里最大牌的小清水亚美。本作的剧情发生于 1 代之前，亚麻音会在 9 月 9 日初次入店，当天的对话非常之萌，各位绅士一定不能错过。亚麻音被设定为一名成长与温室的大小姐，具有天然属性，做事认真、不谙世事。因为过去的某件事情而得了男性恐惧症，赶紧用一场轰轰烈烈的恋爱来彻底治愈她吧！

TIPS：亚麻音的关键道具是一本成人小说，因此你只能在酒醉时送给她，如果你把这本小说送给其他女孩，会发生很邪恶的剧情。当然，这一周目你就算是白忙活了……

个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	收到あすか的相关Email	6月25日（诞生石：真珠）
年龄	得知生日后，6月30日选择“诞生日”话题	20
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	白金岬
スリ–サイズ	选择话题“スタイルいいね”（亚麻音醉酒时）	83/56/85
血液型	选择话题“血液型は？”	A型RH–
出身地	选择话题“出身地は？”	东京都
好きなお酒	女孩话题（亚麻音清醒时）	ビ–ル
好きな食べ物	选择话题“好きな食べ物”	グミ
苦手な食べ物	选择话题“苦手な食べ物”	ピ–マン
好きなタイプ	1.选择话题“好きなタイプ”（亚麻音清醒时）；2.选择话题“好きなタイプ”（亚麻音醉酒时）	ワイルド な人

主线剧情

普通状态

初指名 ★5

9月10日之后指名亚麻音时发生。

初出勤指名 ★5

9月9日当天指名亚麻音时发生。

1 このお店て动く理由 ★3・主・E

2 男友达はいゐの? ★3・主・E

3 オレたち友达だよね? ★4・主・E

之后进入水族馆约会。

侧坐状态

4 お友达つて良いてすね ★2・女・E

5 王样ゲ–ム ★2・女・E

触摸事件，正确部位为头。

6 またデトしましょう ★4・女・E

平行事件。4 已发生，8 未发生，好感度 35 以上时发生。之后进入保龄球馆约会，好感度 45 以上时追加触摸事件，正确部位为背。选择正确的话会追加约会剧情。

7 もう私たち亲友ですね ★2・女・E

6之后跟着发生。

8 スキンシップしたい ★2・主・E

9 なせ求めゐの? ★2・女・E

AFTER 2约会结束后才会发生。

10 恋人はいないょね? ★1・主・E

11 过去を教えて ★1・主・E

平行事件。发生条件：10 已发生，12 未发生，保龄球馆约会已发生，好感度 45 以上时。

12 温泉に行こう ★5・主・E

之后进入温泉合宿事件。若此时已完成至少一个支线约会，追加混浴剧情。

VIP状态

13 いい思い出になりました ★1・女・E

之后亚麻音连休三周。

14 谨慎解除おめてとぅ ★1・主・E

15 合コンに参加します ★1・女・E

16 赠送关键道具

关键道具的提示邮件来自于**あすか**，条件是指名**あすか** 5 次以上，且 14 已发生，18 未发生。之后去任意商店购入《蜂蜜の宴》，在 ETS 状态下送给她。赠送时间必须在 14 发生后的 4 周内。

17 合コンに参加しませんてした ★1・女・E

平行事件。发生条件：11、15、16 已发生，18 未发生，保龄球馆约会已发生。

18 亚麻音の决断 ★2・女・E

结局

17 已发生且好感度在 80 以上时进入幸福结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

17 未发生，或 17 已发生但好感度不满 80 时，进入失败结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

其他结局

朋友结局

在特定时间点，好感度在一定数值以下时，只要不断和醉酒状态下的亚麻音聊天（女方话题），那么 5 次之后就会迎来朋友结局。具体如下：

1. 侧坐状态时好感度低于 30
2. VIP 状态时好感度低于 60
3. 6 发生时好感度低于 40

圣诞结局

满足以下 2 个条件时，于 12 月 23 日选择话题“**クリスマスの**预定**は**”（★ 5・主・醉）会触发圣诞约会。

1. 侧坐状态或 VIP 状态。
2. 好感度 45 以上。

之后当好感度在 65 以上，且完成支线约会 A 和 B 时，就会进入圣诞结局。如果已完成支线约会 C，就会进入圣诞结局・大结局。

支线约会

A：在废弃医院约会

发生条件：侧坐状态或VIP状态时。

S-A1：**マイブ-ム** ★1・主・清

S-A2：**セッちゃんと**行**てきました** ★1・女・清

S-A3：心灵番组**を**见**て**… ★1・女・清

S-A4：心灵**スボット** ★4・主・清

B：圣地巡礼

发生条件：2已发生。S-B3需要在侧坐状态或VIP状态时。

S-B1：最近见**た**映画 ★1・主・清

S-B2：**ロケ**地**がわかつた** ★1・女・清

S-B3：**ロケ**地**に**行**つた** ★4・主・清

S-B**テ-ド**：圣地巡礼

C：一起购物

发生条件：已打出圣诞结局，侧坐状态或VIP状态时。

S-C1：**いいことあつた?** 主・清

S-C2：**もらってうれしいもの** 女・清

S-C3：手作**り** 女・清

S-C4：**お**兄**さんへのブレゼント** 主・清

特殊事件

初诣

满足以下 2 个条件时，于 12 月 30 日与亚麻音对话（★ 5・女・清）就能约定一起初诣。

1. 侧坐状态或 VIP 状态。
2. 指名 10 次或以上。

AFTER约会

AFTER 1 的发生条件为指名 5 次。有梦幻虫。

AFTER 2 的发生条件为 8 已发生，侧坐状态或 VIP 状态。

吃醋事件

吃醋事件 1 的发生条件为：指名亚麻音 8 次，指名其他女孩合计 5 次，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 2 的发生条件为：侧坐状态或 VIP 状态，前事件发生后再指名 1 次其他女孩，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 SP 的发生条件为：亚麻音好感度 40 以上，遥华好感度 10 以上，亚麻音侧坐状态或 VIP 状态。这样当亚麻音和遥华同时在店里的时候指名遥华（非 COSPLAY 日），ETS 女方话题时，你会收到亚麻音的邮件，打开后有一张追加 CG。

生日邮件

在 5 月 26 日至 6 月 23 日期间满足以下条件，会收到**あすか**的邮件，之后就可以买诞生石为亚麻音庆祝了。

1. 指名亚麻音 7 次。
2. 指名**あすか** 3 次。

有金星的触摸事件

VIP 状态下，好感度 65 以上时，选择随机话题“**ダイエットに**効**くツボ**”（★ 3・主・E）就会发生。正确答案是手。

个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	收到アイリ的相关Email	3月7日（诞生石：アクアマリン）
年龄	得知生日后，3月10日选择话题“みおの诞生日”	21岁
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	森下成海
スリ–サイズ	1.选择话题“グラマ–だね”；2.选择话题“真面目な话”	92/63/92
血液型	选择话题“おっとりさん”	O型
出身地	选择话题“みおちゃんの言叶”	京都府
好きなお酒	选择话题“どんなお酒が好き？”	烧酎
好きな食べ物	选择话题“みおちゃんの好物”	盐大福
苦手な食べ物	选择话题“好き嫌い”	キムチ
好きなタイプ	选择话题“オレのことどう思う？”	价值观の似ている人

主线剧情

普通状态

初指名 ★5

1 みおちゃんの发明品 ★3・主・E

2 みおちゃんの言叶 主・皆

平行事件。发生条件：初指名后，5未发生。

3 ドジっ子みおちゃん ★2・女・E

4 发明は顺调？ ★2・主・E

5 あれからスランプは？ ★4・主・E

之后进入打折店约会。好感度在30以上时，追加骑马机迷你游戏。

侧坐状态

6 みおちゃんの家庭の事情 ★2・女・E

7 开发はどう？ ★2・主・E

8 みおちゃんの恋爱观 ★4・主・E

平行事件。发生条件：6已发生，12未发生，好感度40以上。之后追加游园地约会。选择“观览车”后追加触摸事件，正确部位为头发。

9 みおちゃんの家庭の事情2 ★1・女・E

8之后跟着发生。

10 最近なにか……！？ ★1・主・E

平行事件。发生条件：7已发生，15未发生，好感度50以上。

11 お酒を探しています ★1・女・E

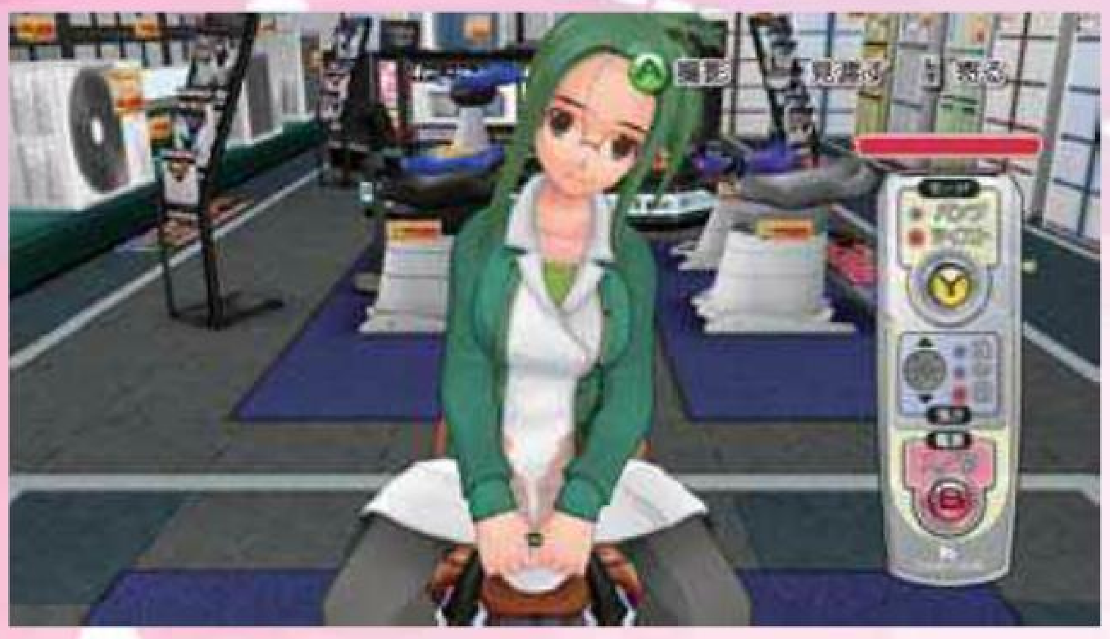
10之后跟着发生。

12 盗窃事件发生 ★1・女・E

13 泥棒ホイホイは？ ★1・主・E

14 实家に归ります ★1・女・E

15 みおちゃんは阴阳师？ ★1・女・E



みお

Mio

声优：喜多村英梨

代表曲：半分はママのシナリオ、StayWithMe!

操着一口京都腔的眼镜娘，喜欢搞一些奇怪的小发明，但实际上出身于阴阳师世家。为了让女儿继承家业，她那拥有绝大法力的老爹会不择手段，你有信心和みお一起抗战到底吗？

みお是传统日式ACG中常见的女科学家角色，天然呆、好身材、戴眼镜、发明总是失败、经常拿主人公试验。达成一次幸福结局之后，还可以开启不戴眼镜的选项，满足各种玩家的需求。

TIPS：みお拥有全角色中最长的流程，你需要有点耐心。

VIP状态

16 **そうた**温泉**にいこう** ★5・主・E

之后进入温泉合宿事件。若此时已完成至少一个支线约会，追加混浴剧情。

17 温泉乐**しかつた** ★1・女・E

赠送关键道具

关键道具的提示邮件来自于**アイリ**，条件是指名**アイリ** 4 次以上，且 11、16 已发生，18 未发生。之后去任意商店购入神便鬼毒酒并送给**みお**，时间要在 20 发生之前。

18 **あれからお**父**さんは** ★1・主・E

19 神便鬼毒酒 ★1・女・E

发生条件：18 已发生，20 未发生，神便鬼毒酒已送出，游园地约会已发生。这是通往幸福结局的关键，答案应该选择○。

20 **みぉの**决断 ★2・女・E

结局

19 已发生且好感度在 80 以上时进入幸福结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

19 未发生，或 19 已发生但好感度不满 80 时，进入失败结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

其他结局

朋友结局

在特定时间点，好感度在一定数值以下时，只要不断和醉酒状态下的**みお**聊天（女方话题），那么 5 次之后就会迎来朋友结局。具体如下：

1. 侧坐状态时好感度低于 30
2.VIP 状态时好感度低于 60
3. 8 发生时好感度低于 40。
4. 10 发生时好感度低于 50。

圣诞结局

满足以下 2 个条件时，于 12 月 23 日触发对话“**クリスマスのお**诱**い**”（★ 5・女・醉）会触发圣诞约会。

1. 侧坐状态或 VIP 状态。
2. 好感度 40 以上。

之后当好感度在 65 以上，且完成支线约会 A 和 B 时，就会进入圣诞结局。如果已完成支线约会 C，就会进入圣诞结局・大结局。

支线约会

A：Z级美食家

发生条件：侧坐状态或VIP状态。

S–A1：Z级**グルメ**1 ★1・女・清
S–A2：Z级**グルメ**2 ★1・女・清
S–A3：Z级**グルメのお**店 进展**は** ★1・主・清
S–A4：Z级**グルメ**4 ★4・女・清

B：喜欢小孩的MIO

发生条件：4已发生。S–B3需要在侧坐状态或VIP状态。

S–B1：最近**いことあつた** ★2・主・清
S–B2：**にかれるみお**2 ★2・女・清
S–B3：**にかれるみお**3 ★4・主・清

C：牧场约会

发生条件：已打出圣诞结局，侧坐状态或VIP状态时。

S–C1：羊**たちの**沉默 主・清
S–C2：羊**たちの**沉默 女・清
S–C3：口轮**つてどうなつた** 女・清
S–C4：羊**たちの**沉默 主・清

特殊事件

初诣

满足以下 2 个条件时，于 12 月 30 日与**みお**对话（★ 5・女・清）就能约定一起初诣。

1. 侧坐状态或 VIP 状态。
2. 指名 10 次或以上。

AFTER约会

AFTER 1 的发生条件为指名 5 次。

AFTER 2 的发生条件为指名 10 次，侧坐状态或 VIP 状态。有梦幻虫。

吃醋事件

吃醋事件 1 的发生条件为：指名**みお** 8 次，指名其他女孩合计 5 次，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 2 的发生条件为：侧坐状态或 VIP 状态，前事件发生后再指名 1 次其他女孩，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 SP 的发生条件为：**みお**好感度 40 以上，**あすか**好感度 10 以上，**みお**侧坐状态或 VIP 状态。这样当**みお**和**あすか**同时在店里的时候指名**あすか**（非 COSPLAY 日），ETS 女方话题时，你会收到**みお**的邮件，打开后有一张追加 CG。

生日邮件

在2月3日至3月3日期间满足以下条件，会收到**アイリ**的邮件，之后就可以买诞生石为**みお**庆生了。

1. 指名**みお** 7 次。
2. 指名**アイリ** 5 次。

有金星的触摸事件

VIP 状态下，好感度 75 以上时，选择随机话题“手当**て**”（★ 3・主・E）就会发生。正确部位是肩。

雪

Setsu

声优：水桥かおり

代表曲：Oh! Mama Go To、Hi!–Kin–goo

个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	出勤初日时选择话题“セッちゃんは本当に大人？”（雪清醒时）	8月9日
年龄	出勤初日时选择话题“セッちゃんは本当に大人？”（雪清醒时）	20岁
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	春日雪
スリ–サイズ	1.选择话题“セッちゃんのブラジャ–”（雪醉酒时）；2.选择话题“成长は止まったの？”（雪醉酒时）	75/55/78
血液型	选择话题“セッちゃんの血液型”	B型
出身地	选择话题“出身地クイズ”（雪醉酒时）	静冈县
好きなお酒	选择话题“お酒は好き？”	ドリ–ムカクテルライト
好きな食べ物	选择话题“好きな食べ物”	チ–ズケ–キ
苦手な食べ物	选择话题“嫌いな食べ物”	ゴ–ヤ
好きなタイプ	选择话题“恋爱に兴味ある？”（雪醉酒时）	お兄ちゃんみたいに頼れる人

主线剧情

普通状态

初指名 ★5

8月20日之后指名雪时发生。

初出勤指名 ★5

8月19日当天指名雪时发生。

1 梦中战士ミッカヴィン1 ★3・女・E

2 梦中战士ミッカヴィン2 ★3・女・E

3 ヒ–ロ–ショ–に行こう ★4・女・E

之后进入游园地约会。选择ショ–之后追加骑马机情节。

侧坐状态

4 ミッカヴィンか好きな理由 ★2・主・E

5 お乐しみ会 ★2・女・E

6 ひとりは寂しい？ ★2・主・E

7 ネタ作り ★1・女・E

8 お乐しみ会の准备 ★4・主・E

平行事件。发生条件：5已发生，9未发生，好感度45以上。之后进入打折店约会，正确答案为“素直に宅急便を使う”。

9 お乐しみ会の准备できた！ ★4・女・E

之后进入孤儿院约会。正确答案为“笑いすぎて腹筋が痛い”。

全游戏惟一的萝莉角色，无论是身材还是性格都是标准的萝莉。在游戏早期宣传海报上曾以太妹姿势蹲在地上，引来不少猜测。游戏中她出身于孤儿院，喜欢超级英雄“梦中刑事ミッカヴィン”，其他爱好和小孩子差不多，酒量属于最差级别的。在成人色彩浓厚的本作中，雪算是比较特殊的存在，这也许就是所谓的反差萌吧！雪的两首代表曲都偏向低龄化，让御姐们来唱会很有喜感。

TIPS：雪的生日在游戏开始的初期，因此没有生日事件，生日和年龄直接就能问到，但注意要在她第一次出勤的时候才能问到。当然就算错过也没关系，新开一周目即可。

VIP状态

10 **お**乐**しみ**会大成功 ★1・女・E

11 理想**はミッカヴィン** ★1・女・E

12 **ミッカヴィンの**魅力 ★1・主・E

13 **ミッカヴィンのロケ**地 ★5・主・E

平行事件。发生条件：11 已发生，16 未发生，打折店约会已发生，好感度 65 以上。之后进入温泉合宿事件。若此时已完成至少一个支线约会，追加混浴剧情。

14 温泉乐**しかつたね** ★1・主・E

13 之后跟着发生。

赠送关键道具

关键道具的提示邮件来自于遥华，条件是指名遥华 3 次以上，且 11 已发生。之后去任意商店购入**ミッカヴィンス－ツ**并送给雪，时间要在 11 发生后的 4 周内。

15 **ミッカヴィンス–ツプレゼント** 女・E

11 发生后的 4 周内赠送关键道具后出现。

16 雪**の**选择 ★1・女・E

结局

14、15 均已发生且好感度在 80 以上时进入幸福结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

14、15 未都发生，或 14、15 均已发生但好感度不满 80 时，进入失败结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

其他结局

朋友结局

在特定时间点，好感度在一定数值以下时，只要不断和醉酒状态下的雪聊天（女方话题），那么 5 次之后就会迎来朋友结局。具体如下：

1. 侧坐状态时好感度低于 30

2.VIP 状态时好感度低于 60

3. 8 发生时好感度低于 45

圣诞结局

满足以下 2 个条件时，于 12 月 23 日触发圣诞相关对话（★ 5・女・醉），就会进入圣诞约会。

1. 侧坐状态或 VIP 状态。

2. 好感度 40 以上。

之后当好感度在 65 以上，且完成支线约会 A 和 B 时，就会进入圣诞结局。如果已完成支线约会 C，就会进入圣诞结局・大结局。

支线约会

A：小猫

发生条件：4已发生。约会时有触摸事件，正确部位：眼睛。

S–A1：**なにか**闻**こえる** ★1・主・清

S–A2：**ネコの**声**が**闻**こえる** ★1・主・清

S–A3：子猫3 ★1・女・清

S–A4：子猫**の**安否 ★5・主・清

B：餐厅约会

发生条件：需要侧坐状态或VIP状态。

S–B1：**グルメガイド** 1 ★1・女・清

S–B2：**グルメガイド** 2 ★1・女・清

S–B3：**グルメガイド** 3 ★5・女・清

C：水族馆纪念

发生条件：已打出圣诞结局，侧坐状态或VIP状态时。

S–C1：最近**の**变**わったこと** 主・清

S–C2：文通2 女・清

S–C3：文通3 女・清

S–C4：文通**の**相手 主・清

特殊事件

初诣

满足以下 2 个条件时，于 12 月 30 日与雪对话（★ 5・女・清）就能约定一起初诣。

1. 侧坐状态或 VIP 状态。

2. 指名 10 次或以上。

3. 4 已发生。

AFTER约会

AFTER 1 的发生条件为指名 5 次。

AFTER 2 的发生条件为指名 15 次，侧坐状态或 VIP 状态。有梦幻虫。

吃醋事件

吃醋事件 1 的发生条件为：指名雪 8 次，指名其他女孩合计 5 次，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 2 的发生条件为：侧坐状态或 VIP 状态，前事件发生后再指名 1 次其他女孩，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 SP 的发生条件为：雪好感度 40 以上，**るい**好感度 10 以上，雪侧坐状态或 VIP 状态。这样当雪和**るい**同时在店里的时候指名**るい**（非 COSPLAY 日），ETS 女方话题时，你会收到雪的邮件，打开后有一张追加 CG。

有金星的触摸事件

VIP 状态下，好感度 70 以上时，选择随机话题“店内**おさわり**”（★ 3・主・E）就会发生。正确答案是胸。没错，用力按下去吧！

玲香

Reika

声优：早水リサ

代表曲：Ride on time、ステキなmagician

个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	收到魅杏的相关Mail	11月30日（诞生石：トパ–ズ）
年龄	得知生日后，12月2日选择话题“玲香さんの诞生日”	22岁
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	赤羽ちとせ
スリ–サイズ	1.选择话题“玲香ちゃんのスリ–サイズ”；2.选择话题“筋肉ついた？”（玲香醉酒时）	84/55/85
血液型	选择话题“玲香ちゃんは型破り”	A型
出身地	选择话题“玲香ちゃんって关西弁？”	大阪府
好きなお酒	选择话题“玲香ちゃんは酒豪？”	ワイン
好きな食べ物	选择话题“昨日の料理”	おにぎり
苦手な食べ物	选择话题“好き嫌いはあるの？”	ピ–マン
好きなタイプ	选择话题“好きなタイプ”	勇气のある人

主线剧情

普通状态

初指名 ★5

1 世话好き玲香 ★3・女・E

2 梦はブロボ–ラ– ★3・女・E

3 特训しよう！ ★4・主・E

之后进入保龄球馆约会。选择“锻えた方がいいと思う”后，追加骑马机事件。

侧坐状态

4 ボウリング乐しかつた？ ★2・主・E

5 あの子を笑わせたいねん ★2・女・E

6 香穂ちゃんのこと ★2・主・E

7 ネタ作り ★2・女・E

8 ブ–ルへ行こぅ ★4・女・E

平行事件。发生条件：5已发生，9未发生，好感度45以上。之后追加游泳池约会。

9 ビデオカメラ持つてきたよ ★2・主・E

10 はぜ佃 ★2・女・E

平行事件。发生条件：6已发生，12未发生，好感度50以上。

赠送关键道具

关键道具的提示邮件来自于魅杏，条件是指名魅杏3次以上，且10已发生。之后去任意商店购入はぜ佃并送给玲香，时间要在13发生前。

11 はぜ佃ブレゼント 女・皆

13发生前，把はぜ佃并送给玲香后出现。

拥有一头秀发的人气大姐，身材姣好。不过和外表不相称的是，操着关西口音的玲香其实性格大大咧咧的。她是个保龄球手，正在以职业选手为目标而努力，有一个挺让人操心的妹妹香穗。虽然看上去有点傻大姐的风范，但要想占她便宜可没那么容易。这次是在主人公的劝说下准备制作搞笑视频来哄香穗开心。

玲香的外型令人想起《偶像大师》里的千早，虽然两人性格天差地别，但是都擅长唱歌。玲香的两首代表曲算是游戏中很动听的歌曲了。

TIPS：玲香的生日比较早，要想触发生日事件，动作可得加快。

VIP状态

12 ビデオってどうなつたの ★2・主・E

13 妹に会つて ★1・女・E

14 香穗ちゃんと会う话は? ★5・主・E

平行事件。发生条件：13 已发生，16 未发生，游泳池约会已发生，好感度 65 以上。之后进入温泉合宿事件。若此时已完成至少一个支线约会，追加混浴剧情。

15 温泉 ★1・主・E

14 之后跟着发生。

16 玲香の选择 ★2・女・E

结局

11、15 均已发生且好感度在 80 以上时进入幸福结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

11、15 未都发生，或 11、15 均已发生但好感度不满 80 时，进入失败结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

其他结局

朋友结局

在特定时间点，好感度在一定数值以下时，只要不断和醉酒状态下的玲香聊天（女方话题），那么 5 次之后就会迎来朋友结局。具体如下：

1. 侧坐状态时好感度低于 30
2.VIP 状态时好感度低于 60
3. 8 发生时好感度低于 45
4. 10 发生时好感度低于 50

圣诞结局

满足以下 2 个条件时，于 12 月 23 日触发圣诞相关对话（★ 5・女・醉），就会进入圣诞约会。

1. 侧坐状态或 VIP 状态。
2. 好感度 40 以上。

之后当好感度在 65 以上，且完成支线约会 A 和 B 时，就会进入圣诞结局。如果已完成支线约会 C，就会进入圣诞结局・大结局。

支线约会

A：玲香的特训

发生条件：4已发生
S–A1：ボウリングの豆知识 ★1・主・清
S–A2：ボウリングマイスタ–讲座スタ–ト ★1・女・清
S–A3：まだまだボウリングマイスタ–讲座 ★1・女・清
S–A4：ボウリソク实践へ ★4 ・女・清

B：废墟约会

发生条件：侧坐状态或VIP状态。约会时有触摸事件，正确部位为脖子。
S–B1：调子はどう? ★1・主・清
S–B2：必杀技をえた ★1・女・清
S–B3：必杀技 ★4・主・清

C：玲香竞选

发生条件：已打出圣诞结局，侧坐状态或VIP状态时。
S–C1：知事に立候补? 女・清
S–C2：玲香は本气 女・清
S–C3：知事は? 主・清
S–C4：选拳に出る前にいろいろ知ろう 女・清

特殊事件

初诣

满足以下 2 个条件时，于 12 月 30 日与玲香对话（★ 5・女・清）就能约定一起初诣。

1. 侧坐状态或 VIP 状态。
2. 指名 10 次或以上。

AFTER约会

AFTER 1 的发生条件为指名 5 次。

AFTER 2 的发生条件为指名 15 次，侧坐状态或 VIP 状态。有梦幻虫。

吃醋事件

吃醋事件 1 的发生条件为：指名玲香 8 次，指名其他女孩合计 5 次，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 2 的发生条件为：侧坐状态或 VIP 状态，前事件发生后再指名 1 次其他女孩，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 SP 的发生条件为：玲香好感度 40 以上，雪好感度 10 以上，玲香侧坐状态或 VIP 状态。这样当玲香和雪同时在店里的时候指名雪（非 COSPLAY 日），ETS 女方话题时，你会收到玲香的邮件，打开后有一张追加 CG。（话说玲香居然会吃萝莉的醋，看来对自己的身材还真是没自信……）

生日邮件

在 10 月 28 日至 11 月 25 日期间满足以下条件，会收到魅杏的邮件，之后就可以买诞生石为玲香庆生了。

1. 指名玲香 7 次。
2. 指名魅杏 4 次。

有金星的触摸事件

好感度 60 以上时，选择随机话题“マッサ–ジ”（★ 3・主・E）就会发生。正确答案是手。

魅杏

Mian

声优：真堂圭

代表曲：

素直になれない、Real

个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	收到雪的相关邮件	10月31日（诞生石：オパ–ル）
年龄	得知生日后，11月4日选择话题“魅杏ちゃんの诞生日”	20
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	高圆寺ひかる
スリ–サイズ	1.选择话题“スタイルいいね”（魅杏清醒时）；2.选择话题“スリ–サイズは？”（魅杏醉酒时）；3.选择话题“スリ–サイズは教えて？”	80/53/84
血液型	选择话题“血液型は？”	AB型
出身地	选择话题“出身地は？”	神奈川县
好きなお酒	选择话题“お酒强いね”	烧酒
好きな食べ物	选择话题“ダイエットしてる？”	フライドポテト
苦手な食べ物	选择话题“好き嫌いはある？”（魅杏醉酒时）	ネギ
好きなタイプ	选择话题“オレのことどう思う？”（魅杏醉酒时）	人をバカにしない人

主线剧情

普通状态

初指名 ★5

1 ツンツンしてる理由 ★3・主・E

2 实家は何をしてるの？ ★3・主・E

3 疲れてる？ ★4・主・E

之后进入公园约会。

侧坐状态

4 家に杂志の取材が来た ★2・女・E

5 エプロン欲しい ★2・女・E

平行事件。发生条件：4 已发生，9 未发生，好感度 40 以上。

6 ホントにモデルになれる？ ★2・女・E

7 モデルの件 ★2・主・E

8 实家のお店はどう？ ★2・主・E

9 读者モデルの合否发表 ★1・主・E

10 服を买いに行こう ★4・主・E

平行事件。发生条件：9 已发生，11 未发生，好感度 50 以上。之后进入郊外购物约会，好感度 55 以上时追加触摸事件，正确部位为肩。摸对之后追加新约会地点公园。

赠送关键道具

关键道具的提示邮件来自于雪，条件是指名雪 3 次以上，且 5、7 已发生。之后去任意商店购入**ネコ柄のエプロン**并送给魅杏，时间要在 11 发生前。

“恶俗”的金发双马尾，一看就知道是典型的傲娇角色。不过魅杏的出身不是千金大小姐，而是肉铺，多少有些让人意外。本作的魅杏尚未成为模特儿，平时都在给家里帮忙，周末上上梦幻俱乐部，忙得不可开交。比较有趣的是，在众女孩里魅杏的爱好是最接近普通玩家的。比如魅杏爱用的手机是 iPhone，不过完全不懂什么是 App。她还喜欢看动画，比如《空之音》、《东之伊甸》、《反逆的鲁鲁修 R2》……

TIPS：魅杏酒醉后唱歌的特点是英文歌词用猫叫代替，也亏得王留美小姐想得出来（两人声优均为真堂圭）。如此多的萌点集于一身，难怪魅杏的人气在 13 位女孩里是数一数二的。

VIP状态

11 摄影**はどうだつた?** ★1・主・E

12 摄影时**のトラブル** ★1・女・E

平行事件。发生条件：11 已发生，17 未发生，好感度 65 以上，郊外购物约会已发生。

13 **やめたい**…… ★1・女・E

12 之后跟着发生。

14 温泉旅行**か**当**たつた** ★5・女・E

平行事件。发生条件：13 已发生，17 未发生，好感度 65 以上。之后进入温泉合宿事件。若此时已完成至少一个支线约会，追加混浴剧情。

15 元气**ないね** ★1・女・E

14 之后跟着发生。

16 素直**に**笑**えた** ★1・女・E

平行事件。发生条件：已于规定时间内赠送了关键道具，15 已发生，17 未发生，好感度 70 以上。正确答案：○。

选择正确答案后，如果好感度在 75 以上，追加有金星的触摸事件（★ 3），正确答案是大腿。

17 **このままやつていけるかな**……? ★2・女・E

结局

16 均已发生且好感度在 80 以上时进入幸福结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

16 未发生，或 16 已发生但好感度不满 80 时，进入失败结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

其他结局

朋友结局

在特定时间点，好感度在一定数值以下时，只要不断和醉酒状态下的魅杏聊天（女方话题），那么 5 次之后就会迎来朋友结局。具体如下：

1. 侧坐状态时好感度低于 30
2. VIP 状态时好感度低于 60
3. 5 发生时好感度低于 40
4. 10 发生时好感度低于 50

圣诞结局

满足以下 2 个条件时，于 12 月 23 日选择话题“**もうじきクリスマスのお**诱**い**”（★ 5・主・醉）会触发圣诞约会。

1. 侧坐状态或 VIP 状态。
2. 好感度 40 以上。

之后当好感度在 65 以上，且完成支线约会 A 和 B 时，就会进入圣诞结局。如果已完成支线约会 C，就会进入圣诞结局・大结局。

支线约会

A：和魅杏一起看电影

发生条件：侧坐状态或VIP状态。

S-A1：言**えない**趣味 ★1・主・清

S-A2：**アニメはマイナ-?** ★1・女・清

S-A3：感想**ブロブ** ★1・女・清

S-A4：**アニメ**映画 ★4・女・主

B：游泳池约会

发生条件：侧坐状态或VIP状态。

S-B1：**ナンパされた**经验**ある?** ★1・主・清

S-B2：必杀・**モンロ-ウォ-ク** ★1・女・清

S-B3：逆效果 ★4・女・清

C：纪念摄影

发生条件：已打出圣诞结局，侧坐状态或VIP状态时。

S-C1：**お**店**で**买**えるのは?** 主・清

S-C2：肉屋**のライバル**店 女・清

S-C3：共荣共存? 女・清

S-C4：肉屋**さんのその**后 主・清

特殊事件

初诣

满足以下 2 个条件时，于 12 月 30 日与魅杏对话（★ 5・女・清）就能约定一起初诣。

1. 侧坐状态或 VIP 状态。
2. 指名 10 次或以上。

AFTER约会

AFTER 1 的发生条件为指名 5 次。

AFTER 2 的发生条件为指名 15 次，侧坐状态或 VIP 状态。有梦幻虫。

吃醋事件

吃醋事件 1 的发生条件为：指名魅杏 8 次，指名其他女孩合计 5 次，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 2 的发生条件为：侧坐状态或 VIP 状态，前事件发生后再指名 1 次其他女孩，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 SP 的发生条件为：魅杏好感度 40 以上，亚麻音好感度 10 以上，魅杏侧坐状态或 VIP 状态。这样当魅杏和亚麻音同时在店里的时候指名亚麻音（非 COSPLAY 日），ETS 女方话题时，你会收到魅杏的邮件，打开后有一张追加 CG。

生日邮件

在 9 月 30 日至 11 月 28 日期间满足以下条件，会收到雪的邮件，之后就可以买诞生石为魅杏庆生了。

1. 指名魅杏 6 次。
2. 指名雪 3 次。

骑马机

魅杏的骑马机事件是在玩家平时去商店购物的时候随机发生的，条件是 2 已发生，8 未发生。

るい

Rui

声优：原田ひとみ
代表曲：时间（とき）のカケラ、イケないLipStick

个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	收到玲香的相关邮件	5月10日（诞生石：エメラルド）
年龄	得知生日后，5月12日选择话题“诞生日”	24岁
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	目白みどり
スリ–サイズ	选择话题“ナイスバディ”（るい醉酒时）	88/62/90
血液型	选择话题“自转车でコケた”	A型
出身地	选择话题“おすすめの名物は？”	千叶
好きなお酒	选择话题“お酒好き？”	ワイン
好きな食べ物	选择话题“最后の食事”	チ–ズ
苦手な食べ物	选择话题“嫌いな食べ物”	レバ–
好きなタイプ	选择话题“るいちゃんの好み”	下品じゃない人

主线剧情

普通状态

初指名 ★5

1 セクシ–になりたい ★3・女・E

2 学校でのドジ话 ★3・女・E

3 人间观察 ★4・主・E

之后进入约会，正确答案为“どこ行きたい？”，选择正确之后追加骑马机迷你游戏。

侧坐状态

4 色つぽくなつたね ★2・主・E

5 本当の私 ★2・女・E

6 私のにと ★2・女・E

平行事件。发生条件：4已发生，10未发生，好感度40以上。

7 るいちゃんのこと ★2・主・E

6之后跟着发生。

8 学校のるい ★2・女・E

7之后跟着发生。如果身上已经带有关键道具，则不会发生。

9 赠送关键道具

关键道具的提示邮件来自于玲香，条件是玲香的好感度在10以上，且6已发生。之后去任意商店购入《朝露に响く雌马の嘶き》并在るい醉酒的情况下送给她，时间要在7发生后的4周内。

10 男はバカ？ ★2・女・E

11 男の生态 ★4・主・E

之后进入赛马场约会，结束后るい因病休养5周。

平时是平凡的男校老师，夜间会变身为性感的夜店女郎，这种反差萌造成了露依老师的巨大人气（当然某部位的巨大也是原因之一）。露依老师的对话中有很多令人想入非非的话题，当然你要真信的话就上当了，和她对话可以说是乐趣最高的。

顺带一提的是，为露依配音的原田ひとみ小姐如今人气正在急速上升中，在声优和歌手方面均有不错的表现，年纪也不大。她的另一代表角色是《笨蛋测验召唤兽》里的姬路瑞希，同样是粉红头发，同样是巨X，不过声线还真是天差地别。

TIPS 1：露依的攻略过程中会因为心脏病住院5周，这对于全金星收集和COSPLAY日挑战是非常不利的，几乎可以确定你要多用一周目来完美她。

TIPS 2：露依的关键道具是成人小说《朝露に响く雌马の嘶き》，同样的，送给其他女孩也会有邪恶事件发生，当然这周目老师就和你拜拜了。

VIP状态

12 退院 ★1・女・E

13 学校の问题 ★1・女・E

14 署名运动 ★1・女・E

15 体调はどう？ ★5・主・E

平行事件。发生条件：9、12 已发生，17 未发生，好感度 65 以上。之后进入温泉合宿事件。若此时已完成至少一个支线约会，追加混浴剧情。

16 温泉乐しかつた ★1・女・E

15 之后跟着发生。

17 るいの决断 ★2・女・E

结局

16 均已发生且好感度在 80 以上时进入幸福结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

16 未发生，或 16 已发生但好感度不满 80 时，进入失败结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

其他结局

朋友结局

在特定时间点，好感度在一定数值以下时，只要不断和醉酒状态下的**るい**聊天（女方话题），那么 5 次之后就会迎来朋友结局。具体如下：

1. 侧坐状态时好感度低于 30
2. VIP 状态时好感度低于 60
3. 同 6 的发生条件，但好感度低于 40

圣诞结局

满足以下 2 个条件时，于 12 月 23 日选择话题“**クリスマスの**预定**は**”（★ 5・主・醉）会触发圣诞约会。

1. 侧坐状态或 VIP 状态。
2. 好感度 50 以上。

之后当好感度在 65 以上，且完成支线约会 A 和 B 时，就会进入圣诞结局。如果已完成支线约会 C，就会进入圣诞结局・大结局。

支线约会

A：幽灵

发生条件：4已发生

S–A1：学校**の**怪谈 ★1・主・清

S–A2：女幽灵**の**尊 ★1・女・清

S–A3：消**えた**幽灵 ★1・主・清

S–A4：幽灵见**つかつた** ★4 ・女・清

B：保龄球赛

发生条件：2已发生。S–B3需要在侧坐状态或VIP状态。

S–B1：玲香**ちゃんとボウリング** ★1・女・清

S–B2：**るいちゃんのスコア** ★1・女・清

S–B3：**チャリティ–ボウリング** ★4・女・清

C：师生恋

发生条件：已打出圣诞结局，侧坐状态或VIP状态时。

S–C1：何**か**变**わつたことあつた**？ 主・清

S–C2：恋**の**话……？ 女・清

S–C3：告白**の**结果…？ 主・清

S–C4：告白**した**2人**は**进展**した**？ 女・清

特殊事件

初诣

满足以下 2 个条件时，于 12 月 30 日与**るい**对话（★ 5・女・清）就能约定一起初诣。

1. 侧坐状态或 VIP 状态。
2. 指名 10 次或以上。

AFTER约会

AFTER 1 的发生条件为指名 5 次。

AFTER 2 的发生条件为指名 15 次，侧坐状态或 VIP 状态。有梦幻虫。

吃醋事件

吃醋事件 1 的发生条件为：指名**るい**8 次，指名其他女孩合计 5 次，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 2 的发生条件为：侧坐状态或 VIP 状态，前事件发生后再指名 1 次其他女孩，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 SP 的发生条件为：**るい**好感度 40 以上，**アイリ**好感度 10 以上，**るい**侧坐状态或 VIP 状态。这样当**るい**和**アイリ**同时在店里的时候指名**アイリ**（非 COSPLAY 日），ETS 女方话题时，你会收到**るい**的邮件，打开后有一张追加 CG。

生日邮件

在 4 月 7 日至 5 月 5 日期间满足以下条件，会收到玲香的邮件，之后就可以买诞生石为**るい**庆生了。

1. 指名**るい** 7 次。
2. 指名玲香 5 次。

有金星的触摸事件

侧坐状态或 VIP 状态下，好感度 40 以上时，选择随机话题“**るいちゃんの**绮丽**な**发”（★ 3・主・E）就会发生。正确答案是头发。

个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	12月23日选择话题“はじめてのお酒の相手”（理保清醒时），或选择话题“诞生日はいつ?”（理保醉酒时）	12月20日
年龄	选择话题“艺历は?”（理保醉酒时）	20
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	双叶理保
スリ–サイズ	1.选择话题“スタイルいいね”；2.次周理保相关话题（理保清醒时）	95/61/85
血液型	选择话题“血液型”（理保清醒时）	B型
出身地	选择话题“出身地は?”（理保醉酒时）	宮崎县
好きなお酒	选择话题“お酒饮めるの?”	ビ–ル
好きな食べ物	选择话题“食べるの好き?”	ミカン
苦手な食べ物	选择话题“苦手な食べ物は?”	纳豆
好きなタイプ	理保相关话题（理保清醒时）	たくましい人

理保

Riho

声优：后藤邑子

代表曲：绝对アイドル☆宣言、カンパイ☆LOVE

主线剧情

普通状态

初指名 ★5

12 月 24 日之后指名理保时发生。

初出勤指名 ★5

12 月 23 日当天指名理保时发生。

1 やっぱり双叶理保？ ★3・主・E

2 有名人に似てるから指名してるの ★4・女・E

之后进入游园地约会。

侧坐状态

3 私、实は……アイドルなのっ ★3・女・E

之后可以开始支线约会 B。

4 お店で动いてるワケ ★3・女・E

之后可以开始支线约会 A

5 变装してる？ ★4・主・E

之后进入映画馆约会，有梦幻虫。

6 テ–ド大变だつたね ★3・女・E

7 スキャンダル？ ★3・女・E

赠送关键道具

关键道具的提示邮件来自于**みお**，条件是指名**みお** 3 次以上，且 6 已发生。之后去任意商店购入变装**グッズ**并送给理保，时间要在 6 发生后的 4 周内。

8 变装グッズプレゼント ★3・女・E

在 6 发生后的 4 周内赠送了关键道具后发生。

9 俳优とスキャンダル ★3・女・E

D3 的看板娘——双叶理保是本作的最终隐藏角色，需要解除 40 个成就才能出现。从游戏时间来说，理保也是最晚登场的一位女孩，一直到圣诞节前才会出现，因此她的攻略方法有很多特别之处。如圣诞结局需要在上一周目完成对应的支线约会才会触发，生日和年龄也只需要直接问就可以了，支线约会则是流程一到就可以自动触发。

因为理保没少在 D3 的邪恶游戏中出现，所以理保的话题尺度都大得可以。以三围而论，理保也是全角色中最夸张的。

TIPS：理保在第 21 周才登场，全主线剧情最速需要 15 周，另外有 6 周休息，时间异常紧迫！其他角色的指名应该在她入店之前就完成。

VIP状态

10 **スキャンダルのワケ** ★2・女・E

8、9 均发生，且好感度在 70 以上时才会发生。否则直接进入失败结局。

11 温泉**に**行**こう** ★5・主・E

之后进入温泉合宿事件。若此时已完成至少一个支线约会，追加混浴剧情。

12 温泉乐**しかつたね** ★1・女・E

13 理保**の**决断 ★2・女・E

结局

13 已发生且好感度在 80 以上时进入幸福结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

13 未发生，或 13 已发生但好感度不满 80，或 8、9 已发生但好感度不满 70 时进入失败结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

其他结局

朋友结局

在特定时间点，好感度在一定数值以下时，只要不断和醉酒状态下的理保聊天（女方话题），那么 5 次之后就会迎来朋友结局。具体如下：

1. 侧坐状态时好感度低于 30
2.VIP 状态时好感度低于 60
3. 10 发生时好感度低于 70

圣诞结局

在前一周目游戏已完成支线约会 A 和 B 时，于 12 月 23 日触发圣诞相关对话（★ 5・女・醉），就可以进行圣诞约会并直接进入圣诞结局。

如果在前一周目游戏已完成支线约会 C，就会进入圣诞结局・大结局。

支线约会

A：小说家之梦

发生条件：4已发生。S-A2发生后需要去商店购买万年笔并送给理保才能继续，指名**みお**3次以上即可获得万年笔的情报。

S-A1：**アイドルですから？** ★1・女・清

S-A2：**アイドルに**必要**なこと** ★1・主・清

S-A3：赠送万年笔

S-A4：小说**は**进**んでる？** ★1・主・清

S-A5：**アイドルですから？**4 ★4・女・清

约会过程中，如果好感度高于50，追加触摸事件。正确答案是头发，选择正确的话，追加约会剧情。

B：理保的笑容

发生条件：3已发生。

S-B1：理保**ちゃんの**笑颜 ★2・主・清

S-B2：理保**の**笑颜2 ★2・女・清

S-B3：理保**の**笑颜3 ★4・女・清

C：夫妇茶碗

发生条件：已打出圣诞结局，侧坐状态或VIP状态时。

S-C1：夫妇茶碗1 女・清

S-C2：夫妇茶碗2 主・清

S-C3：夫妇茶碗3 女・清

S-C4：夫妇茶碗4 女・清

特殊事件

初诣

第 21 周和第 22 周连续指名理保后，12 月 30 日选择话题“初诣**のお**诱**い**”（★ 5・主・清）就能约定一起初诣。

AFTER约会

AFTER 1 的发生条件为指名 5 次，侧坐状态或 VIP 状态。

AFTER 2 的发生条件为指名 15 次，VIP 状态。

吃醋事件

吃醋事件 1 的发生条件为：指名理保 8 次，指名其他女孩合计 5 次，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 2 的发生条件为：侧坐状态或 VIP 状态，前事件发生后再指名 1 次其他女孩，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 SP 的发生条件为：理保好感度 40 以上，**ナオ**好感度 10 以上，理保侧坐状态或 VIP 状态。这样当理保和**ナオ**同时在店里的时候指名**ナオ**（非 COSPLAY 日），ETS 女方话题时，你会收到理保的邮件，打开后有一张追加 CG。

有金星的触摸事件

VIP 状态下，10 已发生，选择随机话题“**ウエスト**周**り**气**がになるお**年顷”（★ 3・主・E）就会发生。正确答案是小腹。

骑马机事件

理保的骑马机事件是随机发生的，条件是 8 已发生、侧坐状态或 VIP 状态，这样在去梦幻俱乐部之前你有一定几率收到她发来邀请邮件，选择“**ちょうど**时间**が**空**いた**”即可欣然前往，之后就是各位期待的骑马机事件了。

ナオ

Nao

声优：又吉爱

代表曲：Glory Days、爱しきHero!

个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	9月30日选择话题“诞生日”（ナオ醉酒时）	9月23日（诞生石：サファイア）
年龄	9月30日初指名时获悉	20
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	冰川南绪
スリ–サイズ	1.选择话题“イイ体してるね”（ナオ醉酒时）；2.选择话题“スリ–サイズっていくつ”（ナオ醉酒时）	76/58/82
血液型	选择话题“血液型”	B型
出身地	选择话题“出身地”	崎玉
好きなお酒	选择话题“好きなお酒は？”	日本酒
好きな食べ物	选择话题“好きな食べ物”（ナオ醉酒时）	烧肉
苦手な食べ物	选择话题“嫌いな食べ物”	パクチ–
好きなタイプ	1.选择话题“オレのことどう思う”（ナオ清醒时）；2.选择话题“またオレのことだけど”（ナオ醉酒时）	优しい人

主线剧情

普通状态

初指名 ★5

10 月 1 日之后指名**ナオ**时发生。

初出勤指名 ★5

9 月 30 日当天指名**ナオ**时发生。

1 师范代**なんだよね？** ★3・主・E

2 痴汉**が**出**たらしいよ** ★3・主・E

3 大学**ではなにしてる？** ★3・主・E

4 格斗**イベント** ★4・女・E

进入格斗大会约会。

侧坐状态

5 **イベント**乐**しかつたね** ★2・主・E

6 **ナンパ**男 ★2・女・E

7 **サ–クルな**作**る** ★2・主・E

8 **サ–クルはどう？** ★1・主・E

9 **サ–クルの**合宿**にどこ**行**こう？** ★1・女・E

平行事件。发生条件：7 已发生，13 未发生，好感度 45 以上。

10 **パジャマ** 女・E

9 之后跟着发生。

11 赠送关键道具

关键道具的提示邮件来自于玲香，条件是指名玲香 3 次以上，且 6 已发生。之后去任意商店购入**パジャマ**并送给**ナオ**，时间要在 10 发生后的 4 周内。

擅长空手道的格斗少女，家里是开道场的，喜欢用**ボク**来自称，每天从崎玉县的老家步行来到东京都的梦幻俱乐部。在生活中很受女孩子欢迎，不过内心深处对此非常苦恼，想在梦幻俱乐部里寻找变得更有女人味的办法。

前作中攻略难度最高的角色之一，经常不知不觉就给玩家发卡，不过在本作中已经随大流简单了很多。

TIPS：**ナオ**的 DLC 歌曲《爱しき Hero!》在日本人气很高，至于为什么高，建议各位留意 MV 的 1 分 40 之处。

12 合宿はどうなつた? ★4・主・E

11 之后跟着发生。之后进入高原约会。好感度在 55 以上时，追加约会事件。选择正确答案“取ってあげる”后，追加触摸事件，正确部位为背。

13 サ-クル合宿につてきます ★1・女・E

之后**ナオ**休息两周。

14 合宿は乐しかつた? ★1・主・E

VIP状态

15 嘘の恋人 ★1・女・E

16 恋人同士のテ-トって? ★5・女・E

平行事件。发生条件：高原约会已发生，已按时送出关键道具，好感度 65 以上。之后进入温泉合宿事件。若此时已完成至少一个支线约会，追加混浴剧情。

17 温泉乐しかつたね ★1・主・E

16 之后跟着发生。好感度 70 以上时，追加触摸事件，正确部位为头。

18 高校时代の思い出 ★1・主・E

19 ナオの决断 ★2・女・E

结局

17 已发生且好感度在 80 以上时进入幸福结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

17 未发生，或 17 已发生但好感度不满 80 时进入失败结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

其他结局

朋友结局

在特定时间点，好感度在一定数值以下时，只要不断和醉酒状态下的**ナオ**聊天（女方话题），那么 5 次之后就会迎来朋友结局。具体如下：

1. 侧坐状态时好感度低于 30
2.VIP 状态时好感度低于 60
3. 9 发生时好感度低于 50

圣诞结局

满足以下 2 个条件时，于 12 月 23 日选择话题“**クリスマスの**预定**は**”（★ 5・主・醉）会触发圣诞约会。

1. 侧坐状态或 VIP 状态。
2. 好感度 40 以上。

之后当好感度在 65 以上，且完成支线约会 A 和 B 时，就会进入圣诞结局。如果已完成支线约会 C，就会进入圣诞结局・大结局。

支线约会

A：骑马机

发生条件：3发生后。S-A4需要在侧坐状态或VIP状态。

S-A1：走**るの**好**き**？ ★1・主・清

S-A2：雨**は**嫌**い** ★1・女・清

S-A3：走**りたいのに**走**れない** ★1・女・清

S-A4：**いいもの**见**つけたよ** ★4・主・清

B：劈砖

发生条件：侧坐状态或VIP状态。推进剧情需要购买两次瓦，指名玲香3次即可获得瓦的情报。

S-B1：**テレビ**番组**で** ★1・主・清

S-B2：瓦**をあげる** ★1・主・清

S-B3：瓦割**り** ★4・女・清

C：赛马场约会

发生条件：已打出圣诞结局，侧坐状态或VIP状态时。

S-C1：最近大学**どう**？ 主・清

S-C2：**レポートのテマガ**决**まらない** 女・清

S-C3：**お**色气大作战 女・清

S-C4：**レポートどうなつた**？ 主・清

特殊事件

初诣

满足以下 2 个条件时，于 12 月 30 日与**ナオ**对话（★ 5・女・清）就能约定一起初诣。

1. 侧坐状态或 VIP 状态。
2. 指名 8 次或以上。

AFTER约会

AFTER 1 的发生条件为指名 5 次。

AFTER 2 的发生条件为指名 15 次，侧坐状态或 VIP 状态。有梦幻虫。

吃醋事件

吃醋事件 1 的发生条件为：指名**ナオ** 8 次，指名其他女孩合计 5 次，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 2 的发生条件为：侧坐状态或 VIP 状态，前事件发生后再指名 1 次其他女孩，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 SP 的发生条件为：**ナオ**好感度 40 以上，**ノノノ**好感度 10 以上，**ナオ**侧坐状态或 VIP 状态。这样当**ナオ**和**ノノノ**同时在店里的时候指名**ノノノ**（非 COSPLAY 日），ETS 女方话题时，你会收到**ナオ**的邮件，打开后有一张追加 CG。

有金星的触摸事件

侧坐状态或 VIP 状态下，选择随机话题“筋肉**に**触**りたい**”（★ 3・主・E）就会发生。正确部位是手腕。

个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	收到亚麻音的相关邮件	5月4日（诞生石：エメラルド）
年龄	得知生日后，5月5日选择话题“魔璃ちゃんの诞生日”	21岁
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局 · 大结局	江户川优香
スリ-サイズ	选择话题“魔璃ちゃんて肉感的だね”（魔璃醉酒时）	86/56/88
血液型	选择话题“血液型は？”	A型
出身地	选择话题“色白だね”	北海道
好きなお酒	选择话题“酒豪だね”	ドリ-ムカクテルマグマ
好きな食べ物	选择话题“魔璃ちゃんの食事”	キャベツ
苦手な食べ物	选择话题“嫌いな食べ物”	イカ・タコ
好きなタイプ	选择话题“不思议系”	感性の鋭い人

主线剧情

普通状态

初指名 ★5

1 齿を见せて ★3・女・E

2 あなたの名前を知つている ★3・女・E

3 谁かを探してるの？ ★3・主・E

4 主样探し ★4・主・E

之后进入映画馆约会。顺便说一句，电影的名字非常惊悚。

侧坐状态

5 あなたが主样 ★3・女・E

6 匂うよ魔璃ちゃん ★3・主・E

7 私の血 ★2・女・E

8 そういえば魔法は？ ★4・主・E

平行事件。发生条件：6 已发生，10 未发生，好感度 40 以上。之后进入心灵点约会，选择正确答案“行こう”后，追加水族馆约会。

9 ヴアージンシンドローム ★2・女・E

VIP状态

10 ヴァンパイアの证1 ★1・女・E

11 まだ疑つてる？ ★1・主・E

12 あの话もうやめない？ ★1・主・E

13 赠送关键道具

关键道具的提示邮件来自于亚麻音，条件是指名亚麻音 3 次以上，且 10 已发生，心灵点约会已发生。之后去任意商店购入母の魔镜并送给魔璃，时间要在 14、15 发生之前。

魔璃

Mari

声优：石毛佐和

代表曲：横浜ラプソディー、月の露珠(しずく)

总是说着不着边际的话的奇特少女，称主人公为主人，认为两人的相遇是宿命，而主人公的真实身份是吸血鬼。要想理解她那独特的说话方式可不是一件容易的事情。特立独行加上哥特萝莉式的打扮为魔琉在玩家中赢得了很高的人气。

魔璃也是游戏的隐藏人物，你需要解除 35 个成就才能指名她。攻略方面则没有什么难度。

TIPS：魔璃的两首代表曲都很有特色，一首是昭和风情，另一首类似演歌。

14 まだ狙ってる？ ★5

平行事件。发生条件：12 已发生，15 未发生，心灵点约会已发生，好感度 70 以上。之后进入温泉合宿事件。若此时已完成至少一个支线约会，追加混浴剧情。

15 魔璃の决断 ★2・女・E

结局

13 已发生且好感度在 80 以上时进入幸福结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

13 未发生，或 13 已发生但好感度不满 80 时进入失败结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

其他结局

朋友结局

在特定时间点，好感度在一定数值以下时，只要不断和醉酒状态下的魔璃聊天（女方话题），那么 5 次之后就会迎来朋友结局。具体如下：

1. 侧坐状态时好感度低于 30
2. VIP 状态时好感度低于 60
3. 8 发生时好感度低于 40

圣诞结局

满足以下 2 个条件时，于 12 月 23 日触发圣诞节相关对话（★5・女・醉），就可以进行圣诞约会。

1. 侧坐状态或 VIP 状态。
2. 好感度 40 以上。

之后当好感度在 65 以上，且完成支线约会 A 和 B 时，就会进入圣诞结局。如果已完成支线约会 C，就会进入圣诞结局・大结局。

支线约会

A：同居人

发生条件：5已发生。

S-A1：魔璃の同居人1 ★1・女・清

S-A2：人形は？ ★1・主・清

S-A3：人形に变化はない？ ★1・主・清

S-A4：魔璃の同居人4 ★4・女・清

B：心灵写真

发生条件：侧坐状态或VIP状态。

S-B1：激写1 ★1・女・清

S-B2：激写2 ★1・女・清

S-B3：心灵写真はあきらめた？ ★4・主・清

C：赌博

发生条件：已打出圣诞结局，侧坐状态或VIP状态时。

S-C1：魔璃ちゃんの家族 主・清

S-C2：魔璃ちゃんの生い立ち 主・清

S-C3：ギャンブル3 女・清

S-C4：ギャンブル4 女・清

特殊事件

初诣

满足以下 2 个条件时，于 12 月 30 日与魔琉对话（★5・女・清）就能约定一起初诣。

1. 侧坐状态或 VIP 状态。
2. 指名 10 次或以上。

AFTER约会

AFTER 1 的发生条件为指名 5 次。

AFTER 2 的发生条件为指名 15 次，侧坐状态或 VIP 状态。有梦幻虫。

吃醋事件

吃醋事件 1 的发生条件为：指名魔璃 8 次，指名其他女孩合计 5 次，之后对话时发生（★5・女・E）。

吃醋事件 2 的发生条件为：侧坐状态或 VIP 状态，前事件发生后再指名 1 次其他女孩，之后对话时发生（★5・女・E）。

吃醋事件 SP 的发生条件为：魔璃好感度 40 以上，亚麻音好感度 10 以上，魔璃侧坐状态或 VIP 状态。这样当魔璃和亚麻音同时在店里的时候指名亚麻音（非 COSPLAY 日），ETS 女方话题时，你会收到魔璃的邮件，打开后有一张追加 CG。

生日邮件

在 3 月 31 日至 4 月 28 日期间满足以下条件，会收到亚麻音的邮件，之后就可以买诞生石为魔璃庆祝了。

1. 指名魔璃 7 次。
2. 指名亚麻音 4 次。

有金星的触摸事件

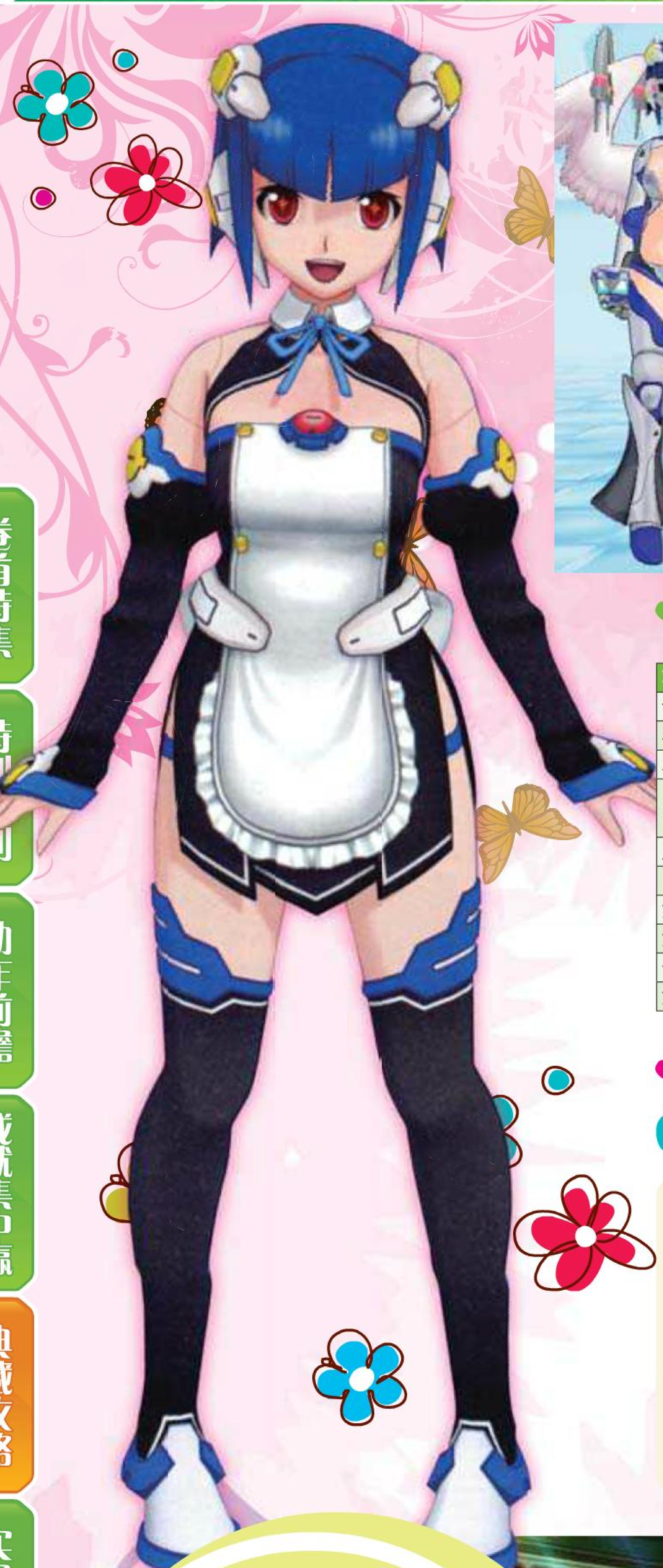
VIP 状态下，，选择随机话题“背中の异物”（★3・主・E）就会发生。正确答案是背。

骑马机

魔璃的骑马机事件是在玩家平时去商店购物的时候随机发生的，你需要遇到两次魔璃后才会发生。

第一次相遇的条件是：1 已发生，2 未发生，好感度 10 以上。

第二次相遇的条件是：前事件后，5 已发生，9 未发生，好感度 35 以上。



个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	收到ノノノ的相关邮件	7月1日（诞生石：ルビ－）
年龄	得知生日后，7月7日选择话题“アイリの诞生日”	0岁
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	ROZAプロトタイプ–ILI
スリ–サイズ	1.选择话题“スタイルいいね”（アイリ清醒时）；2.选择话题“スタイルいいね”（アイリ醉酒时）	83/53/85
血液型	选择话题“血液型を教えて”	血は流れていない
出身地	选择话题“生まれは？”（アイリ醉酒时）	三重县
好きなお酒	选择话题“：よく饮むお酒は？”	ドリ–ムカクテルマグマ
好きな食べ物	选择话题“好きな食べ物は？”	マンガン电池
苦手な食べ物	选择话题“苦手な食べ物は？”	ナス
好きなタイプ	アイリ相关话题（アイリ清醒时）	未登录の状态

主线剧情

普通状态

初指名 ★5

1 初めましてなのです ★3・女・E

2 バ–ジョンアップしましたです！ ★3・女・E

3 记忆の调子 ★4・主・E

之后进入水族馆约会。

侧坐状态

4 この间は乐しかつたね ★2・主・E

5 机嫌いいね ★2・主・E

6 オレつて怪しい ★2・主・E

7 ほしい本があるそうです ★2・女・E

平行事件。发生条件：5 已发生，11 未发生，好感度 40 以上。

8 赠送关键道具

关键道具的提示邮件来自于ノノノ，条件是指名ノノノ 3 次以上，且 7 已发生。之后去任意商店购入《禁断の研究は红蜥蜴から》并在アイリ醉酒的时候送给她，时间要在 7 发生后的 4 周内。

9 デ–タ提供ランキング ★1・女・E

10 初めてのお使いなのです！ ★4・女・E

11 ハカセはドジなのです ★1・女・E

12 プロジエクトは顺调? ★1・主・E

平行事件。发生条件：10、11 已发生，13 未发生，好感度 55 以上。之后进入家电店约会，选择正确答案“アイリちゃん”后追加咖啡店约会。此时若好感度在 60 以上，追加触摸事件，正确部位是头。结束后アイリ检修三周。

アイリ

Ili

声优：儿玉明日美

代表曲：コイヲシテイマス、TimeTraveler

以日本最先进技术制作出来的机娘，为了学习人类的感情到梦幻俱乐部打工，被未来人称为祖师。在前作中是隐藏角色，和其他角色相比有很多特点，比如她的歌喉是经过处理的，听起来像电子音。顺带一提的是アイリ的朋友结局很值得一看。

TIPS 1：アイリ的私服有很多种，区别在于颜色和上面写的字，其中不少都是 D3 的游戏名，因此买她的 DLC 服挺值的；

TIPS 2：アイリ的关键道具是《禁断の研究は红蜥蜴から》，这又是一本成人小说，同样送给其他角色会有特殊反应。

TIPS 3：ノノノ的关键道具マンガン电池是アイリ最喜欢的食物，送给她的话会有特别演出。虽然很有趣，但ノノノ就……

VIP状态

13 いらないをクリアにしましたのです ★1・女・E

16 新しいハカセがきたのです ★1・女・E

14 ハカセはラブラブ？ ★5・女・E

平行事件。发生条件：16 已发生，17 未发生，家电店约会已发生，好感度 65 以上。之后进入温泉合宿事件。若此时已完成至少一个支线约会，追加混浴剧情。

15 温泉よかつたね ★1・主・E

14 之后跟着发生。

17 すごい成长したね 主・E

18 ウイルスを仕入まれたようなのです ★1・女・E

19 アイリ、究极の选择 ★2・女・E

结局

8、15 均已发生且好感度在 80 以上时进入幸福结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

8、15 未都发生，或 8、15 均已发生但好感度不满 80 时进入失败结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

其他结局

朋友结局

在特定时间点，好感度在一定数值以下时，只要不断和醉酒状态下的**アイリ**聊天（女方话题），那么 5 次之后就会迎来朋友结局。具体如下：

1. 侧坐状态时好感度低于 30
2. VIP 状态时好感度低于 60
3. 7 发生时好感度低于 40

圣诞结局

满足以下 2 个条件时，于 12 月 23 日触发圣诞节相关对话（★ 5・女・醉），就可以进行圣诞约会。

1. 5 已发生。
2. 好感度 40 以上。

之后当好感度在 65 以上，且完成支线约会 A 和 B 时，就会进入圣诞结局。如果已完成支线约会 C，就会进入圣诞结局・大结局。

支线约会

A：迷你lli

发生条件：侧坐状态或VIP状态。S-A1发生后，在指名**ノノノ**3次的情况下，**ノノノ**会用邮件告诉你去商店购买**ひよこ**并赠送给**アイリ**。S-A4的发生条件是5已发生。

S-A1：**ペット**饲**ってる**？ ★1・主・清
把**ひよこ**赠送给**アイリ** ★1
S-A2：**ヒヨコは**可爱**いのです** ★1・女・清
S-A3：**ミニアイリのこと** ★1・主・清
S-A4：**ヒヨコの**成长**に**落**ち**入**むアイリ** ★4・女・清

★★B：学自行车

发生条件：侧坐状态或VIP状态。S-B3的发生条件是5已发生。

S-B1：自转车乘**れる**？ ★1・主・清
S-B2：**アイリ**专用自转车 ★1・女・清
S-B3：制作中**の**自转车 ★4・主・清

C：模仿

发生条件：已打出圣诞结局，侧坐状态或VIP状态时。S-C3的发生条件是5已发生。

S-C1：最近凝**っていること** 主・清
S-C2：**モノマネ**、见**せて**？ 主・清
S-C3：**モノマネをバ-ションアップ** 女・清

特殊事件

初诣

满足以下 2 个条件时，于 12 月 30 日与**アイリ**对话（★ 5・女・清）就能约定一起初诣。

1. 5 已发生。
2. 指名 10 次或以上。

AFTER约会

AFTER 1 的发生条件为指名 5 次。

AFTER 2 的发生条件为指名 15 次，侧坐状态或 VIP 状态。有梦幻虫。

吃醋事件

吃醋事件 1 的发生条件为：指名**アイリ** 8 次，指名其他女孩合计 5 次，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 2 的发生条件为：侧坐状态或 VIP 状态，前事件发生后再指名 1 次其他女孩，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 SP 的发生条件为：**アイリ**好感度 40 以上，魅杏好感度 10 以上，**アイリ**侧坐状态或 VIP 状态。这样当**アイリ**和魅杏同时在店里的时候指名魅杏（非 COSPLAY 日），ETS 女方话题时，你会收到**アイリ**的邮件，打开后有一张追加 CG。

生日邮件

在 6 月 2 日至 6 月 30 日期间满足以下条件，会收到**ノノノ**的邮件，之后就可以买诞生石为**アイリ**庆祝了。

1. 指名**アイリ** 7 次。
2. 指名**ノノノ** 3 次。

有金星的触摸事件

VIP 状态下，好感度 75 以上时，选择随机话题“背中**をさする**”（★ 3・主・E）就会发生。正确部位是背。

个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	收到魅杏的相关邮件	1月27日（诞生石：ガ−ネット）
年龄	得知生日后，1月27日选择话题“遥华の诞生日”	20
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	御门圣
スリ−サイズ	选择话题“スタイルいいね”（遥华清醒时）	79/50/81
血液型	选择话题“血液型は？”	RHマイナスのAB型
出身地	选择话题“出身地は？”	东京都
好きなお酒	选择话题“ふさわしいお酒”（遥华清醒时）	ワイン
好きな食べ物	选择话题“好き嫌いある？”	アワビ
苦手な食べ物	选择话题“苦手な食べ物は？”（遥华醉酒时）	フォアグラ
好きなタイプ	选择话题“ふさわしいタイプは？”（遥华醉酒时）	兽のような男（汉）

主线剧情

普通状态

初指名 ★5

1 **オムライス……ラヴ……？** ★3・女・E

2 私**の**常识**か**世界**の**常识**なのですわ** ★3・女・E

3 酒**グセ…**恶**いよね** ★3・主・E

4 **そろそろミジンコは…** ★4・主・E

之后去法国约会，时间跳至4周后。

侧坐状态

5 物申**す** ★2・主・E

之后进入家电店约会，发生骑马机事件。如果选择“**よかったよ**”，再次来到法国，时间跳至2周后。

6 久**マに**不思议**な**体验**でした** ★1・女・E

7 新**しいペットがほしい** ★1・女・E

8 **なぜペット？** ★1・主・E

9 赠送关键道具

关键道具的提示邮件来自于魅杏，条件是指名魅杏3次以上，且8已发生。之后去任意商店购入**くさがめ**并送给遥华。注意，只有在8已发生，11未发生，好感度45以上，8发生后的三周内赠送才有效。

10 **どこかへ**连**れて**行**きなさい** ★4・女・E

10发生后，在AFTER 1约会已发生且遥华醉酒的情况下，会强制进入AFTER 2约会。之后遥华会休息3周。

11 诱拐**されてたの、もぅ**诱拐**にも**饱**きたわ** ★5・女・E

遥华

Haruka

声优：椎名へきる

代表曲：JEWEL、Happy&Pride

本作新增的3名角色之一。出身于世界顶级的大财阀御门集团，具备一切大小姐的基本特征，到梦幻俱乐部里体验庶民的生活。为了防备涉世未深的大小姐被人骗，专门有两名保镖24小时对她进行贴身保卫，如果各位敢向她提出一些奇怪的问题时当心被保镖扔出去。顺带一提的是就连来往的邮件都是由保镖代笔的。（汗）

TIPS 1：遥华的剧情中经常会出国旅行，要想完美的话要有多周目的准备。（可恶的有钱人……）

TIPS 2：全角色中只有遥华一人达到100金星时需要完成全部3个支线约会，因为你必须先完成支线约会丰胸大作战，之后才能触发量大小姐胸围的带星剧情。

12 この前の诱拐 ★1・主・E

平行事件。发生条件：11 已发生，17 未发生，AFTER 2 约会已发生，好感度 55 以上。之后进入温泉合宿事件。若此时已完成至少一个支线约会，追加混浴剧情。

13 久マに刺激的て身の危险を体感した诱拐でしたわ ★1・女・E

12 之后跟着发生。

VIP状态

14 刺激的な事 ★4・主・E

平行事件。发生条件：13 已发生，17 未发生，好感度 70 以上。之后发生约会，地点是主人公的家。选择“ひきとめる”的话，追加触摸事件，正确部位是手。

15 私の知らない素敌な世界かあるのですね ★1・女・E

14 之后跟着发生。

16 そぅいえばカメキチ元气です。谁かさんみたいで可爱いてす ★1・女・E

15 之后跟着发生。

17 少し大人になつた遥华 ★2・女・E

结局

16 已发生且好感度在 80 以上时进入幸福结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

16 未发生，或 16 均已发生但好感度不满 80 时进入失败结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

其他结局

朋友结局

在特定时间点，好感度在一定数值以下时，只要不断和醉酒状态下的遥华聊天（女方话题），那么 5 次之后就会迎来朋友结局。具体如下：

1. 侧坐状态时好感度低于 30
2.VIP 状态时好感度低于 60
3. 12 发生时好感度低于 60

圣诞结局

满足以下 2 个条件时，于 12 月 23 日触发圣诞节相关对话（★ 5・女・醉），就可以进行圣诞约会。

1. 侧坐状态或 VIP 状态。
2. 好感度 40 以上。

之后当好感度在 65 以上，且完成支线约会 A 和 B 时，就会进入圣诞结局。如果已完成支线约会 C，就会进入圣诞结局・大结局。

支线约会

A：企鹅宠物

发生条件：坐状态或VIP状态。
S-A1：最近行つた面白い所は？ ★1・主・清
S-A2：保护したペンギン1 ★1・女・清
S-A3：例のペンギンどぅなつた ★1・主・清
S-A4：逃げ出したペンギン ★4・女・清

B：忍者调查

发生条件：3已发生。S-B3需要在坐状态或VIP状态。
S-B1：ライフワーク ★1・主・清
S-B2：ミステリ-ハソト ★1・女・清
S-B3：废病院 ★4・女・清

C：丰胸大作战

发生条件：已打出圣诞结局，侧坐状态或VIP状态时。
S-C1：遥华ちゃんの悩み… 主・清
S-C2：体の悩み 女・清
S-C3：悩みを解决する方法 女・清
S-C4：丰胸のお诱い 主・清

特殊事件

初诣

满足以下 2 个条件时，于 12 月 30 日与遥华对话（★ 5・女・清）就能约定一起初诣。

1. 侧坐状态或 VIP 状态时。
2. 指名 10 次或以上。

AFTER约会

AFTER 1 的发生条件为指名 5 次。有梦幻虫。

AFTER 2 是幸福结局路上一定会发生的。

吃醋事件

吃醋事件 1 的发生条件为：指名遥华8次，指名其他女孩合计 5 次，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 2 的发生条件为：侧坐状态或 VIP 状态，前事件发生后再指名 1 次其他女孩，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 SP 的发生条件为：遥华好感度 40 以上，玲香好感度 10 以上，遥华侧坐状态或 VIP 状态。这样当遥华和玲香同时在店里的时候指名玲香（非 COSPLAY 日），ETS 女方话题时，你会收到遥华的邮件，打开后有一张追加 CG。

生日邮件

在 12 月 30 日至 1 月 20 日期间满足以下条件，会收到魅杏的邮件，之后就可以买诞生石为遥华庆祝了。

1. 指名遥华 7 次。
2. 指名魅杏 4 次。

有金星的触摸事件

完成支线约会 C 之后，选择话题“胸を测つてあげる”（★ 3・主・E）就会发生。正确部位是胸。（你懂的）

个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	收到るい的相关邮件。	10月18日（诞生石：オパール）
年龄	得知生日后，10月21日选择话题“诞生日”	20岁
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	ののの
スリーサイズ	1.选择话题“スタイルいいね”；2.选择话题“スリーサイズ教えて”	84/53/81
血液型	选择话题“血液型は？”	O型
出身地	选择话题“出身地は？”	マンツエリナ
好きなお酒	选择话题“好きなお酒は？”	全て气に入っている
好きな食べ物	选择话题“好きな食べ物は？”	饮めないお肉
苦手な食べ物	选择话题“苦手な食べ物は？”	牛乳
好きなタイプ	选择话题“どんな男性が好き？”（ノノノ醉酒时）	むっつりスケべな男

主线剧情

普通状态

初指名 ★5

1 异性に兴味がある？ ★3・主・E

2 博物馆 ★3・主・E

3 カラオケは好き？ ★3・主・E

4 お酒好きだね ★5・主・E

5 お酒はおいしいかな ★3

进入酒吧约会。选择“いいよ”的话，追加骑马机事件。

侧坐状态

6 俺の化石か发见された？ ★3・女・E

7 未来は？ ★3・女・E

8 前より惯れた★3・主・E

平行事件。发生条件：5 已发生，11 未发生，好感度 40 以上。

9 スカウターが坏れてるから ★1・女・E

VIP状态

赠送关键道具

ノノノ的关键道具入手条件比较特别。首先，在 9 发生后的 4 周内且 11 未发生之前，你需要指名一次みお，然后选择话题“ノノノちゃんのスカウター”（主・清）。指名みお后的 4 周内，如果指名るい 3 次以上（可在之前完成），就会收到るい的邮件，之后去任意商店购入マンガン电池并送给ノノノ。整个环节，缺一不可。

10 ファッション ★1・主・E

成功赠送关键道具后跟着发生。之后进入购物约会，选择“似合う”会追加触摸事件，正确部位是脖子。

ノノノ

Nonono

声优：金元寿子

代表曲：☆Paradise☆、ミライはNO!NO!NO!

本作新增的 3 名角色之一。自称来自未来的少女，称アイリ为祖师，来到现代是为了寻找某样改变未来人类命运的东西。由于在未来已经看不到正常的 SEX 行为，因此ノノノ对性有关的事情都非常感兴趣。声优是新人金元寿子，出演本作的时候还不出名，不过最近已凭借乌贼娘火了起来，她的台词应该是全角色中最危险的，基本上都是围绕生殖活动展开的。另外ノノノ的酒醉演出也是全角色中最有意思的。ノノノ的代表曲《☆ Paradise ☆》是极其欢乐的歌曲，听不同的角色来演唱都很有意思。（话说ノノノ的真名也太坑爹了……）

TIPS 1：ノノノ的关键道具是アイリ最喜欢的食物，送出去的话有特殊剧情，当然ノノノ就……

TIPS 2：在没有攻略的情况下ノノノ的难度是最高的，因为你需要在指定的时间内指名みお，这个实在太难想到了。

11 使命 ★1・主・E

12 **スカウタ**-直**りました** ★4・主・E

平行事件。发生条件：购物约会已发生，11 已发生，15 未发生，好感度 65 以上。之后进入温泉合宿事件。若此时已完成至少一个支线约会，追加混浴剧情。

13 温泉 ★1・主・E

12 之后跟着发生。

14 现代**にも**惯**れてきた**？ ★1・女・E

15 ***ノノノの***决断 ★2・女・E

结局

13 已发生且好感度在 80 以上时进入幸福结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

13 未发生，或 13 均已发生但好感度不满 80 时进入失败结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

其他结局

朋友结局

在特定时间点，好感度在一定数值以下时，只要不断和醉酒状态下的***ノノノ***聊天（女方话题），那么 5 次之后就会迎来朋友结局。具体如下：

1. 侧坐状态时好感度低于 30
2. VIP 状态时好感度低于 60
3. 8 发生时好感度低于 40

圣诞结局

满足以下 2 个条件时，于 12 月 23 日触发圣诞节相关对话（★ 5・主・醉），就可以进行圣诞约会。

1. 侧坐状态或 VIP 状态。
2. 好感度 40 以上。

之后当好感度在 65 以上，且完成支线约会 A 和 B 时，就会进入圣诞结局。如果已完成支线约会 C，就会进入圣诞结局・大结局。

支线约会

A：理想的类型

发生条件：3已发生。S-A4发生需要侧坐状态或VIP状态。

S-A1：**ケーキとか**好**き**？ ★1・主・清
S-A2：今日、**すこいナンパ**男见**た** ★1・女・清
S-A3：街**で**见**かけた** ★1・女・清
S-A4：**ナンパ** ★4・主・清

B：牧场约会

发生条件：2已发生。S-B3发生需要侧坐状态或VIP状态。

S-B1：动物**とか**好**き**？ ★1・主・清
S-B2：散步犬**との**遭遇 ★1・女・清
S-B3：**イヌとはどうなつた**？ ★4・主・清

C：减肥计划

发生条件：已打出圣诞结局，侧坐状态或VIP状态时。

S-C1：运动不足 主・清
S-C2：太**つたかな**？ 女・清
S-C3：体型**を**戻**す**方法 女・清
S-C4：**プールに**行**かない**？ 主・清

特殊事件

初诣

满足以下 2 个条件时，于 12 月 30 日与***ノノノ***对话（★ 5・女・清）就能约定一起初诣。

1. 侧坐状态或 VIP 状态时。
2. 指名 10 次或以上。

AFTER约会

AFTER 1 的发生条件为指名 5 次。

AFTER 2 的发生条件为指名 15 次，侧坐状态或 VIP 状态时。有梦幻虫。

吃醋事件

吃醋事件 1 的发生条件为：指名***ノノノ*** 8 次，指名其他女孩合计 5 次，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 2 的发生条件为：侧坐状态或 VIP 状态，前事件发生后再指名 1 次其他女孩，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 SP 的发生条件为：***ノノノ***好感度 40 以上，**みお**好感度 10 以上，***ノノノ***侧坐状态或 VIP 状态。这样当***ノノノ***和**みお**同时在店里的时候指名**みお**（非 COSPLAY 日），ETS 女方话题时，你会收到***ノノノ***的邮件，打开后有一张追加 CG。

生日邮件

在 9 月 16 日至 10 月 14 日期间满足以下条件，会收到**るい**的邮件，之后就可以买诞生石为***ノノノ***庆祝了。

1. 指名***ノノノ*** 3 次。
2. 指名**るい** 1 次。

有金星的触摸事件

VIP 状态下，好感度 70 以上时，选择话题"触**つていい**？"（★ 3・主・E）就会发生。正确部位是胸。

个人资料

项目	补足条件	答案
诞生日	收到ナオ的相关邮件	4月1日（诞生石：ダイヤモンド）
年龄	得知生日后，4月7日选择话题“诞生日おめでとう”	22岁
本名	幸福结局（醉酒版）、圣诞结局・大结局	大槻かえで
スリ－サイズ	1.选择话题“ダイナマイトボディ”；2.选择话题“スリ－サイズ”（あすか醉酒时）	93/57/89
血液型	选择话题“热血?	A型
出身地	选择话题“田舎はどこ？”	山梨县
好きなお酒	选择话题“お酒は好き？”	ビ－ル
好きな食べ物	选择话题“减量とかする？”	カレ－ライス
苦手な食べ物	选择话题“食生活”	オクラ
好きなタイプ	选择话题“好きなタイプは？”（あすか醉酒时）	正直な人

主线剧情

普通状态

初指名 ★5

1 下ネタ ★3・主・E

2 幽灵つて信じる? ★3・主・E

3 恋バナ ★3・主・E

4 リハビリ ★4・主・E

进入高原牧场约会。选择“いい汗がいた”，追加公园约会。

侧坐状态

5 スポ－ツ ★2・女・E

6 どんな事故だつたの? ★2・主・E

7 リハビリ中 ★2・女・E

8 あすかちゃんの梦 ★2・主・E

平行事件。发生条件：6 已发生，11 未发生，好感度 40 以上。

9 占い大好き ★1・女・E

8 之后跟着发生。

赠送关键道具1

关键道具 1 的提示邮件来自于**ナオ**，条件是指名**ナオ** 3 次以上，且 9 已发生。之后去任意商店购入占**いの**本并送给**あすか**，时间要在 9 发生后的 4 周内。

10 占いの本 ★4・主・E

已在规定时间内赠送了占**いの**本后发生。之后进入游园地约会，选择“全然平气”后追加触摸事件，正确部位是眼睛。

あすか

Asuka

声优：广田诗梦

代表曲：ココロのコトバ、あなたのそばにいたいのに

本作新增的 3 名角色之一。原排球选手，后改行打沙滩排球，晒出一身小麦色健康肌肤。因一次车祸受了伤，目前正在梦幻俱乐部打工兼养伤中。不过在生活中遇到了很多奇怪的事情……因为是体育健将，所以身材很好，打人也很厉害，稍一有猥琐举动就会被她“扣杀”。随着剧情的推进会发现她身上的秘密。

TIPS 1：あすか的酒量之差在全角色中算是数一数二的，一杯啤酒就能让她喝高。需要清醒对话时，下手要快。

TIPS 2：あすか的关键道具有两个。

VIP状态

11 スタイルの秘诀 ★1・主・E

12 キヨどるあすか ★1・女・E

13 あすかちゃんの记忆 ★1・主・E

平行事件。发生条件：11 已发生，12 未发生，游园地约会已发生，好感度 65 以上。

赠送关键道具2

关键道具 2 的提示来自于**ナオ**，当 13 发生后，玩家指名**あすか**时，**ナオ**会出现给出提示。之后在 4 周内去任意商店购入《月刊**ビ – チバレ –**》并送给**あすか**。

14 古杂志 主

赠送了《月刊**ビ – チバレ –**》后发生。

15 合宿场所 ★2・主・E

之后进入温泉合宿事件。若此时已完成至少一个支线约会，追加混浴剧情。

16 温泉后 ★1・女・E

15 之后跟着发生。

17 **あすかの**正体 ★2・女・E

16 已发生时发生。

结局

17 已发生且好感度在 80 以上时进入幸福结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

16 未发生，或 17 已发生但好感度不满 80 时进入失败结局，分女孩酒醉和清醒两个版本。

其他结局

朋友结局

在特定时间点，好感度在一定数值以下时，只要不断和醉酒状态下的**あすか**聊天（女方话题），那么 5 次之后就会迎来朋友结局。具体如下：

1. 侧坐状态时好感度低于 30
2. VIP 状态时好感度低于 60
3. 8 发生时好感度低于 40

圣诞结局

满足以下 2 个条件时，于 12 月 23 日触发圣诞节相关对话（★ 5・女・醉），就可以进行圣诞约会。

1. 侧坐状态或 VIP 状态。
2. 好感度 40 以上。

之后当好感度在 65 以上，且完成支线约会 A 和 B 时，就会进入圣诞结局。如果已完成支线约会 C，就会进入圣诞结局・大结局。

支线约会

A：慢步

发生条件：侧坐状态或VIP状态。

S-A1：运动不足？ ★1・主・清

S-A2：**リハビリ**散步2 ★1・女・清

S-A3：散步**は**续**いてる**？ ★1・主・清

S-A4：健康的**だね** ★4・主・清

B：购物

发生条件：3已发生。S-B3需要在侧坐状态或VIP状态。

S-B1：2人**でショッピング**1 ★1・女・清

S-B2：买**い**物行**ってきた**？ ★1・主・清

S-B3：服**は**见**つかった**？ ★4・主・清

C：灵媒

发生条件：已打出圣诞结局，侧坐状态或VIP状态时。

S-C1：肩**がこる** 主

S-C2：猫**の**灵 主

S-C3：灵媒体质3 女

S-C4：灵媒体质4 女

特殊事件

初诣

满足以下 2 个条件时，于 12 月 30 日与**あすか**对话（★ 5・女・清）就能约定一起初诣。

1. 侧坐状态或 VIP 状态时。
2. 指名 10 次或以上。

AFTER约会

AFTER 1 的发生条件为指名 5 次。

AFTER 2 的发生条件为指名 15 次，侧坐状态或 VIP 状态时。有梦幻虫。

吃醋事件

吃醋事件 1 的发生条件为：指名**あすか** 8 次，指名其他女孩合计 5 次，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 2 的发生条件为：侧坐状态或 VIP 状态，前事件发生后再指名 1 次其他女孩，之后对话时发生（★ 5・女・E）。

吃醋事件 SP 的发生条件为：**あすか**好感度 40 以上，魅杏好感度 10 以上，**あすか**坐状态或 VIP 状态。这样当**あすか**和魅杏同时在店里的时候指名魅杏（非 COSPLAY 日），ETS 女方话题时，你会收到**あすか**的邮件，打开后有一张追加 CG。

生日邮件

在 3 月 3 日至 3 月 31 日期间满足以下条件，会收到**ナオ**的邮件，之后就可以买诞生石为**あすか**庆祝了。

1. 指名**あすか** 3 次。
2. 指名**ナオ** 1 次。

有金星的触摸事件

VIP 状态下，好感度 65 以上时，选择随机话题“腹筋触**らせて**？”（★ 3・主・E）就会发生。正确部位是小腹。

成就指南篇

成就数量：1000点/50个
难度：★☆☆☆☆（音乐游戏苦手者★+1）
在线成就点数：5点/1个
全成就所需时间：60小时左右
有无会错过的成就：无
有无不影响成就获得的秘技：无
有无成就BUG：无

本作算不上成就神作，但比起前作31遍通关来已经好了不少，而且全成就难度低，只要有时间，全成就不是梦想。参照本攻略，如果你一路快进，事实上要不着60小时就能完美。需要说明的是，全成就所需达成的目标大概只有游戏全部内容的1/3不到，是真饭的话玩上180小时不在话下。

由于本作成就的解除数量关系到两名隐藏角色的出现（魔璃需要解除35个成就后才会出现，理保则需要40个成就。你可以上LIVE各花800点来直接解除她俩，但这么做明显不值），所以优先解除哪些成就是个关键。必须全角色出现才能解除的成就有6个，距离40个成就的目标仅多了4个名额，难度还是有的，因此怎么说也得等到游戏后期才能如愿了。

结局成就

亚麻音 ハッピ-エンディング
40点
成就说明： 达成亚麻音的幸福结局（醉酒、清醒皆可）

みお ハッピ-エンディング
40点
成就说明： 达成みお的幸福结局（醉酒、清醒皆可）

雪 ハッピ-エンディング
40点
成就说明： 达成雪的幸福结局（醉酒、清醒皆可）

玲香 ハッピ-エンディング
40点
成就说明： 达成玲香的幸福结局（醉酒、清醒皆可）

魅杏 ハッピ-エンディング
40点
成就说明： 达成魅杏的幸福结局（醉酒、清醒皆可）

るい ハッピ-エンディング
40点
成就说明： 达成るい的幸福结局（醉酒、清醒皆可）

ナオ ハッピ-エンディング
40点
成就说明： 达成ナオ的幸福结局（醉酒、清醒皆可）

アイリ ハッピ-エンディング
40点
成就说明： 达成アイリ的幸福结局（醉酒、清醒皆可）

遥华 ハッピ-エンディング
40点
成就说明： 达成遥华的幸福结局（醉酒、清醒皆可）

ノノノ ハッピ-エンディング
40点
成就说明： 达成ノノノ的幸福结局（醉酒、清醒皆可）

あすか ハッピ-エンディング
40点
成就说明： 达成あすか的幸福结局（醉酒、清醒皆可）

理保 ハッピ-エンディング
40点
成就说明： 达成理保的幸福结局（醉酒、清醒皆可）

魔璃 ハッピ-エンディング
40点
成就说明： 达成魔璃的幸福结局（醉酒、清醒皆可）

结局成就是本作的重头之一，13个女孩就有13个成就。基本上按照本攻略的方法，要想达成不是问题。

资料成就

亚麻音 プロフィ-ルコンプリ-ト
20点
成就说明： 亚麻音的资料全部集齐

みお プロフィ-ルコンプリ-ト
20点
成就说明： みお的资料全部集齐

雪 プロフィ-ルコンプリ-ト
20点
成就说明： 雪的资料全部集齐

玲香 プロフィ-ルコンプリ-ト
20点
成就说明： 玲香的资料全部集齐

魅杏 プロフィ-ルコンプリ-ト
20点
成就说明： 魅杏的资料全部集齐

るい プロフィ-ルコンプリ-ト
20点
成就说明： るい的资料全部集齐

ナオ プロフィ-ルコンプリ-ト
20点
成就说明： ナオ的资料全部集齐

アイリ プロフィ-ルコンプリ-ト
20点
成就说明： アイリ的资料全部集齐

遥华 プロフィ-ルコンプリ-ト
20点
成就说明： 遥华的资料全部集齐

ノノノ プロフィールコンプリート

20点

成就说明：ノノノ的资料全部集齐

あすか プロフィールコンプリート

20点

成就说明：あすか的资料全部集齐

理保 プロフィールコンプリート

20点

成就说明：理保的资料全部集齐

魔璃 プロフィールコンプリート

20点

成就说明：魔璃的资料全部集齐

资料成就是又一重头所在，这个部分达成比全结局还要麻烦一点儿，因为本作的对话具有一定的随机性，有时通关了也未必遇到上关联话题。有时候关联话题会与剧情话题冲突，不得不放弃。不过比较体贴的是，资料一旦出现就会自动收集下来，当资料凑齐之后只要返回标题画面，就会解除成就，用不着打到通关。有了人物攻略，这部分同样只是时间问题。

迷你游戏成就

カラオケ応援団

20点

成就说明：在卡拉OK游戏中拿到10级评价

ケチャップマエストロ

20点

成就说明：在蛋包饭写字游戏中拿到10级评价

アゲアゲプレイヤー

20点

成就说明：在拼酒游戏中拿到10级评价

ラブラブチョコレート

20点

成就说明：在巧克力棒之恋游戏中拿到10级评价

ぱっくりハンター

20点

成就说明：在张嘴～啊游戏中拿到10级评价

ナイス・ショット

20点

成就说明：在拍照游戏中拍出BEST评价的照片

ドリーム・キャッチャー

20点

成就说明：成功捉到一只梦幻虫

论难度的话，迷你游戏部分是本作成就最难的地方，具体参见前面的对应解说。最难的也就是卡拉OK和拼酒，前者难度高，后者出现几率低。

其他成就

祝初来店

5点

成就说明：第一次进入梦幻俱乐部。

石の上にも3年

10点

成就说明：将任意一种打工练满。

プレゼントキング

10点

成就说明：向所有女孩都赠送过礼物。（含理保和魔璃）

VIPルームより愛をこめて

5点

成就说明：第一次被女孩邀进VIP房

スターティングイレブン

10点

成就说明：指名过全部女孩。（不含理保和魔璃）

ブラック会员

5点

成就说明：会员卡升至黑金级。

补充说明：你需要累计消费50万点DCC点数才能解除，正常情况下大概需要打十周目。如果想快点解除，记得每次上梦幻俱乐部之前使用DCC**ポイントチケット**，这样能让DCC积累速度增加。之后狂点ドリ☆ぺリ，每杯抿一小口就加满，这样很快就能累计到50万点。

エールバトル

5点

成就说明：玩一场LIVE卡拉OK游戏。

补充说明：本作惟一的在线成就，要求很低，只要你联上去随便打一场就行，胜负无关要紧。放心好了，本作的死忠很多，不用担心找不到人来超度你。

ラスト・マン・スタンディング

1点

成就说明：打出共通的失败结局。

补充说明：最简单的方法就是只打工、不逛店，大概半个小时就能迎来这一失败的结局。

ベストフレンド

10点

成就说明：打出任意角色的朋友结局。

ビター・スイート

2点

成就说明：打出任意角色的坏结局（清醒）。

恋に破れて

2点

成就说明：打出任意角色的坏结局（酒醉）

ハッピーニューイヤー

10点

成就说明：第一次打出初诣事件。

初めてのお泊まり

10点

成就说明：第一次打出温泉约会事件。

コスプレマニア

15点

成就说明：参加梦幻俱乐部所有的COSPLAY日活动。

カラオケの鬼

15点

成就说明：在故事模式里听过所有女孩唱歌，歌曲不限。（含魔璃、理保）

プレイボーイ

15点

成就说明：在一周目游戏中有两名女孩请你进VIP室。

浮气者

5点

成就说明：在受到一名女孩邀请的同时，指名另外一名女孩。

补充说明：在正常游戏时，周末有时会收到女孩的短信邀请你去帮忙，如果你答应的话，在事件过后女孩会自动带你去梦幻俱乐部，并为你支付全部费用。在这种状态下你选择另外一名女孩，那么在你离开的时候先前那名女孩会跳出来指责你，之后成就就会解除。基本上是在正常攻略时一定会出现的事件，不用担心。

隐藏要素

VIP模式

达成女孩的幸福结局之后（醉酒、清醒皆可），就会开启该女孩的 VIP 模式。在此模式下可以让女孩为你演唱任何已有的歌曲。而在 VIP 模式中静等女孩喝酒，很快她就会进入醉酒状态，这样就可以听她演唱醉酒版的歌曲了。

隐藏歌曲

本作 13 名角色各有一首代表曲，10 名前作即有的角色在本作中追加了 ZERO 混音版，3 名新角色的代表曲没有混音版。

10 首 ZERO 混音版只要在玩家指名对应女孩时点过一次，即可在 VIP 模式中让任意角色演唱。而点过一次混音版之后，过一定时间再次指名时选择点歌，就可以选择原版，点过之后即可在 VIP 模式中让任意角色演唱。

除此之外游戏还有 15 首 DLC 歌曲，必须花钱购买才能使用。

隐藏服饰

1. 在游戏中的商店购买的服饰，一旦赠送给女孩之后，即可在 VIP 模式中选择。但不同女孩身上的服饰是分开的。

2. 游戏中的女侍服，按照身材分为 L、M、S 三种型号，每个女孩的衣服款式都不一样。被指名过的女孩，其衣服可以给同型号的人使用。达成幸福结局或朋友结局之后，会追加新的款式，供同型号的人使用。

3. 完成初诣之后，会追加新服装振袖。

4. 达成幸福结局后，会追加祭浴衣和温泉浴衣。

隐藏发型

不购买 DLC 的话，游戏中最多可以获得 4 种发型，除去一开始就有的默认发型外，完成初诣会追加发型**アップ**，在**ポニ－テ－ルデ**－活动日指名会追加发型**ポニ－テ－ル**，在**ツインテ－ルデ**－活动日指名会追加发型**ツインテ－ル**。

隐藏角色

解除 35 个成就可以使用魔璃，理保则需要 40 个成就。你也可以上 LIVE 各花 800 点来直接解除她俩。

隐藏CG

女孩档案中有 4 张隐藏 CG，开启条件分别为：初诣（右上）、温泉合宿（左上）、圣诞约会（左下）、吃醋事件 SP（右下）。理保的圣诞约会 CG 要求达成圣诞结局（非一年后）才能获得，你需要更新后才能取得。

小秘密

抽奖

抽奖中的女孩周边，其作用是改变家里的布局。周边分普通、极、至高三种，至高不但满墙贴有女孩的海报，而且桌子上还有女孩的模型，床上还有女孩的抱枕。全角色中只有遥华大小姐有来主人公家里的剧情，记得来之前把房间布置成她的样子哦！

初指名的变化

对于亚麻音、雪这种要在中后期才会入店的女孩，在她们入店当天指名和以后再指名时的对话是不一样的，这点可能很多人都知道了。不过在她们入店前，玩家是有一定几率在购物的时候遇到她们的，如果发生了这一事情之后，在初指名的时候还会追加不一样的台词。

摆POSE

每次照相留念的时候，女孩有 3 次摆 POSE 的机会，POSE 一共有 24 种，其中有 11 种是全员共通的，另外 13 种是每个女孩专有的。例如魅杏会有扮猫的动作，ナオ则是正拳突，雪是变身。要想把握这一瞬间的机会拍出好照片很有难度。

温泉

13 个女孩有 13 次洗温泉的机会，不过每个人去的地点都不一样。这 13 个地点全部是日本有名的温泉胜地。

负债累累

本作玩家身上金钱的上限是 999999，如果你在接近这个数字的时候赌博获胜，那么你的金钱会变为负数。这种情况下你是不能去梦幻俱乐部的。

バックダンサ–的秘密

DLC バックダンサ－模式里可以选择女侍和保镖来当伴舞。选择女侍为伴舞的时候，你会发现女孩身上的某个部位会以前作的幅度夸张地跳动……

男人的天堂

ノノノ的代表曲《☆ Paradise ☆》果然名副其实（Paradise 是天堂的意思）。让女孩穿上超短裙系的服装（如魔女服）唱这首歌，当唱到“ほんの少しはみ出したら”这句的时候，你会看到……最早这个设定被认为是 BUG，不过后来多次升级也没有修正，看来就是制作人放的彩蛋。

关于DLC

本作的 DLC 也是相当夸张的，但是比起老前辈《偶像大师》来还是要好不少。具体表现在 DLC 的价格相对便宜，而且本作可以继承前作除实用系道具外的一切 DLC（包括服饰和歌曲）。

目前本作共推出了 7 弹 DLC，共计 15 首歌曲，33 件服装（含假发，不含预约特典贝壳泳装），35 种饰品。另有实用系道具若干。前作的 DLC 则有 41 件服装（不含预约特典冬季学生装），56 件饰品，10 首歌曲。

注意前作的 10 首 DLC 歌曲包含在本作 15 首 DLC 歌曲之中。但这 10 首 DLC 歌曲的前作版只能让 10 名前作就有角色演唱，本作版只能让本作新增的 3 名角色演唱。而本作新增的 5 首歌曲 DLC 是全员均可以演唱的。这 15 首 DLC 歌曲就是人物资料中的第 2 首代表曲，多出来的两首是定于 8 月 23 日配信的《Pure 色 100 满 $ ☆》和《恋・KOI ☆ week end！》。

痴情恶魔猎人的寻爱之旅

须田刚一的故事、三上真司的游戏系统、山冈晃的音乐，各位粉丝还等什么？

三人聚此，一切精心准备就为了让你“下一次地狱”。

这是款极具个人风格、朋克精神的游戏，可以说是目前为止最血腥最诡异最猎奇的第三人称射击游戏，爽快至极！

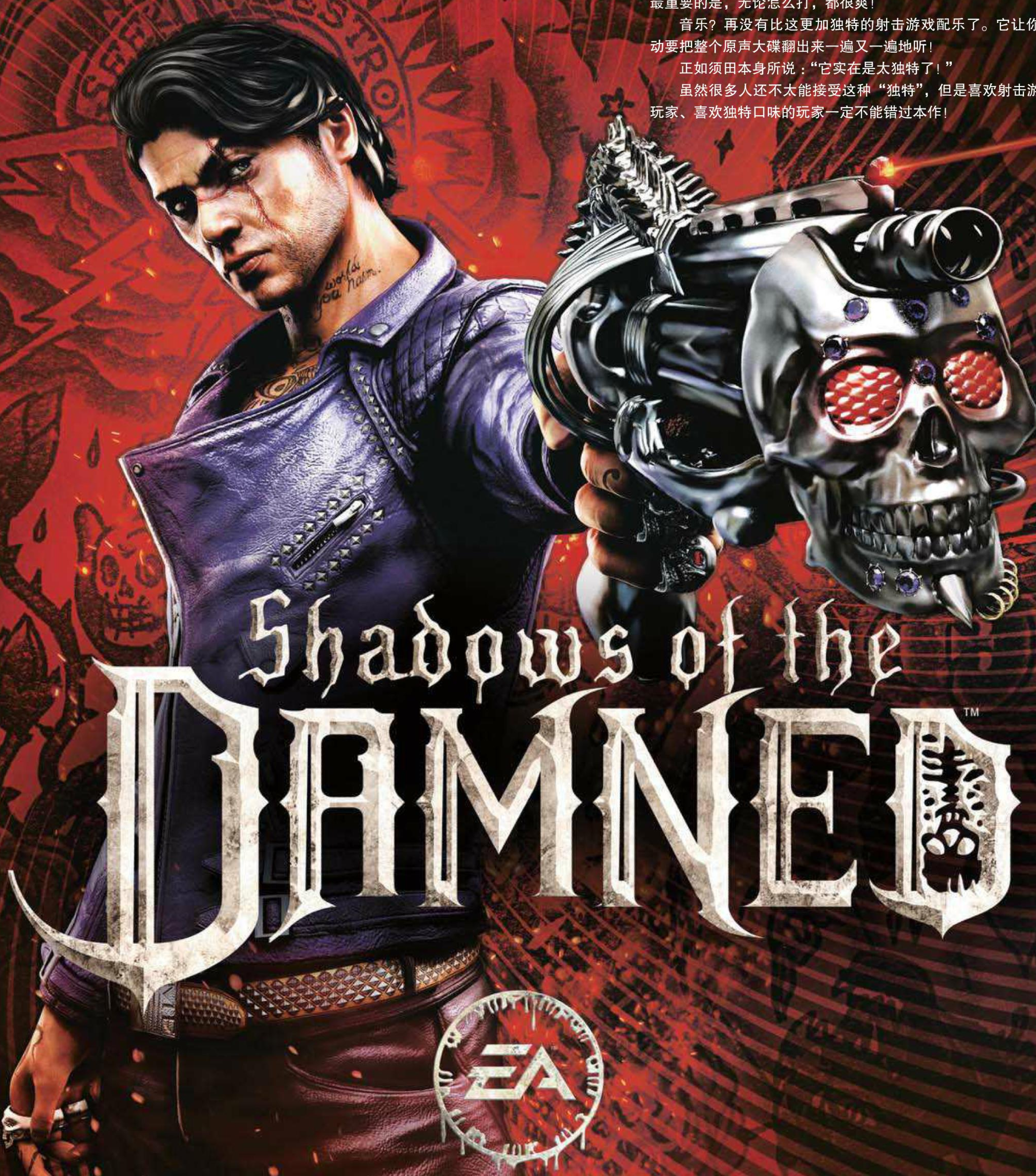
剧情？很简单直白，但在须田刚一笔下，它变得处处有惊喜，能细细品味、慢慢把玩，甚至哈哈大笑。

游戏性？扎实顺手的操作、爽快的手感、神奇的武器升级系统、变化多样的关卡设计，让你充分发挥个人想象力，发掘各种打法。最重要的是，无论怎么打，都很爽！

音乐？再没有比这更加独特的射击游戏配乐了。它让你有冲动要把整个原声大碟翻出来一遍又一遍地听！

正如须田本身所说：“它实在是太独特了！”

虽然很多人还不太能接受这种“独特”，但是喜欢射击游戏的玩家、喜欢独特口味的玩家一定不能错过本作！



暗影诅咒	EA	动作射击
X360	Shadows of the Damned	美版
	2011年6月21日 / 1人	59.95美元
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上

文 天行者 & 纳兰苍月 & 孟昊玄 & holly1222

美编 anubis

黑暗世界生存守则

操作

本作和普通 TPS 游戏的操作方式大致一样，比较困惑的是换弹的动作总是要慢半拍，这在最终 BOSS 战时体现得尤为明显。

移动	左摇杆
视角	右摇杆
瞄准	LT
普通射击	RT（武器能力提升后按住 RT 是蓄力攻击）
光能射击	RB
换弹 / 动作	X
转身	A
查看回复道具	Y
使用回复道具	Y+ 方向键
重复使用回复道具	LB
使用火把	B
切换武器	十字键
奔跑	非瞄准状态下按住 RT
转身瞄准	LT+A
翻滚	左摇杆 +A
主菜单	START
升级菜单	BACK

升级系统讲解

游戏中有 6 个需要升级的项目，依次为手枪、机枪、霰弹枪、光能射击、火把和生命值。前三个都是武器相关，其中有三个小项，从左至右分别是**威力**、**换弹速度**和**弹容量**；光能射击的三个小项分别是**射击速度**、**光弹大小**和**硬直时间**，这些项目都很好理解；火把能驱散怪物身上的黑暗，蓄力攻击能秒杀普通怪物，升级项目只有**蓄力时间**这一项，升满之后蓄力时间几乎可以忽略不计，战斗乐趣倍增。最后一项生命值不用我过多介绍了吧，困难难度下是需要首先升级的项目。大家可以参考下我在高难度下通关的升级项目，【如图所示】

黑暗侵袭

由于游戏从头至尾都发生在恶魔世界中，因此黑暗是这个世界的主题。当加西亚身处黑暗中时会缓慢消耗灵魂值，当灵魂值耗尽后就开始损失生命值，因此进入黑暗环境中后别恋战，想办法逃出黑暗或者解除这种状态才是上上策，下面就将介绍如何解除这种状态。

光能射击

光能射击是恶魔世界里唯一能抵抗黑暗的工具。光能射击能激活场景中挂在高处的吊灯、羊头灯，这两种东西能驱散场景中的黑暗，让世界恢复光明；另外光能射击还能让敌人冻住，这时候冲上去就会有按键提示，根据提示操作来搞死敌人吧！对了，光能射击是不消耗弹药的！

Garcia Hotspur

加西亚 赫特思博，一名专业恶魔猎手，业余摇滚歌手。因他与恶魔的种种交恶，惹到恶魔头头弗莱明头上了（确实有三个头），弗莱明就把他女朋友宝拉被给掳走了。就这样，为爱奋不顾身的加西亚来到地狱，拯救自己的爱人。

独眼威利

须田刚一的作品风格总是那么独特，游戏中的记录点是长着一对翅膀的发光大眼怪物——独眼威利，当加西亚和囧森靠近它后它就会拉泡屎然后飞走，这时候就算是记录了。这里还有个小技巧，每一次到达记录点后退出游戏，之后再次进入游戏后加西亚就会是满血满状态了。高难度下直接推荐。

婴儿门

同样是诡异到不行的解谜要素，游戏中有三种婴儿门，打开它们的钥匙也分为三种：**草莓**、**眼球**和**大脑**。靠近婴儿门后按动作键就能查看究竟需要哪一种钥匙。

宝石迷情

宝石在恶魔世界里依然是贵重品。白色宝石是作为货币使用的，能在自动售货机那里购买补给品，在商人处购买弹药和红宝石。红宝石是升级武器属性的道具，升级完毕需要 80 颗，游戏过程中能找到 28 颗，另外 42 颗需要在商店中购买，建议在最低难度下解开相关成就。蓝色宝石是升级武器能力的道具，只有在干掉 BOSS 后才能获得，一共 8 颗。

TIPS

1. 游戏中加西亚最惨绝人寰、威力无比的不是其中任何一把武器，而是翻滚！他的翻滚不仅带有攻击判定，而且整个过程都是无敌状态！比如用手枪的蓄力光球击中敌人后，完全可以滚过去引爆而自己依然毫发无伤；另外翻滚还能驱散敌人身上的黑暗，真是好用到飞天啊！

2. 和场景中的机关互动的时候加西亚也是处于无敌状态！

3. 游戏中后期的木桶木箱中会藏有红宝石，大家走过路过时别忘了打烂它们，毕竟奇怪一点的就是，它们之中有的能用光能射击打烂，有的则不能，难道是制作材料的差异?

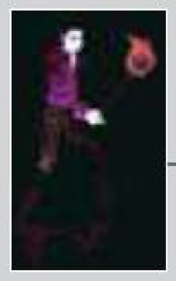
4. 本作的不厚道之处：游戏二周目啥都不继承且没有任何类似于服装的解锁要素；没有隐藏要素；没而且想要全成就至少要通关三次——三个难度都得玩一遍；最高难度通关后，会出现最后一个难度 SATANIC HELL，但是这个难度跟成就无关，因此无视掉即可；游戏中所有过场都不能跳过，过场时也不能暂停……

5. 游戏中比较白痴的一个设定是，不管你愿不愿意需不需要，切换补给品的时候必然会喝掉选择的那一瓶……

©2011 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.

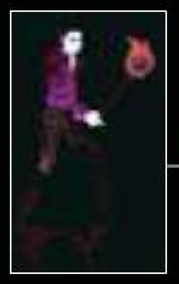
把爱还给加西亚！

ACT 1-1
AN ORDINARY LIFE



冗长的开场之后，游戏从主角加西亚的住所开始。和所有动作游戏的序章一样，这里的战斗毫无难度，主要是让玩家熟悉一下操作。当瞄准敌人头部的射出的第一发子弹就爆掉对方的小脑袋时，会进入爆头特写画面，另外直接打断敌人的腿然后上去按 X 踩烂它们，这在之后的游戏里非常管用，因为这样获得的宝石比普通攻击来得多。干掉几波敌人之后，长相奇特无比并且手持类似金箍棒武器的恶魔世界老大 Fleming 出现了，它嘲讽了加西亚一番并带走了主角的女朋友宝拉，我们的主角当然毫不犹豫地追了上去。加西亚版的《神曲 地狱》就此拉开序幕。

ACT 2-1
TAKE ME TO HELL



打开地狱大门后游戏正式开始。这里开始除了能使用默认的手枪（BONER）以外，还新增了霰弹枪（MONOCUSSIONER），这把喷子威力惊人，被怪物围住时能快速解围，而且后期会有一些解谜需要用到它。当你正在射击正面的敌人时其它敌人会绕道你的背后进行偷袭，这时候画面会有按键提示，按下对应的按键后加西亚会立马转身用火把攻击背后的敌人，在后面的流程中需要经常用到。

往前走会遇到第一个婴儿门，需要**草莓**才能开启它，跟着宝拉的身影走就能轻松找到，上楼后会获得游戏中第一瓶酒，即回复道具。之后游戏会第一次变为黑暗世界，抓紧时间用光能射击攻击羊头灯即可解除黑暗状态，无难度。

打开大门进入第二个场景，用光能射击点亮前方高处的吊灯，让灯光照亮部分场景，敌人受不了光照会逃到黑暗处，站在灯下战斗会轻松许多。接着走场景又会陷入黑暗状态，这一次场景中没有羊头灯来帮你解围了，按照囧森的提示进入房间，原来羊头灯在这里啊。让场景重回光明后上楼，这里能看到一幅海报。这些海报遍布恶魔世界的每一个角落，而且都介绍了恶魔世界的世界观和背景，感兴趣的玩家可以挨个调查。接着再一次进入黑暗状态，这时候会出现新的敌人，它们浑身被黑暗所笼罩着，需要用火把或者光能射击把黑暗驱散走了之后才能对它们造成伤害……嗯，听上去确实有点像《心灵杀手》。

下楼后跟随诡异的宝拉穿过黑暗地带，先将对面的吊灯点亮，然后走过去，遇到戴面具的敌人。因为这里是在巷子里战斗，因此往后退一点，把它们的腿打掉后过去踩毙它们，或者直接用火把蓄力秒杀它们都是不错的选择。接着点亮羊头灯，黑暗消失，从另一边前进。下一个场景又会遇到新敌人，一种头上套了个尖三角的敌人，它的主要攻击方式就是从脑袋上放出红色乌鸦，翻滚躲避即可。下一个场景，先从楼梯下去，干掉敌人后能第一次获得红宝石和**眼球**，红宝石还是三颗！建议先升级生命值和手枪的攻击力，因为最高难度下加西亚伤不起。原路返回有两个婴儿门的平台，先用**眼球**打开里面有**草莓**的大门，然后再用获得的**草莓**开启铁大门前进。尽头会被一只黑手抓进黑暗世界，努力向前冲吧！不用怕自己会死在里面，因为沿途都是心脏形状补品，能补充加西亚消耗的灵魂值。

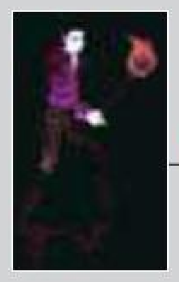
下一个场景将会出现新的谜题，铁门上会有紫色的缠绕物，旁边也有个紫色的核心，进入黑暗地带就能看到其实它们是相连的，而且那个紫色的核心在我们眼里也会变成红色，用枪打爆红色核心即可让铁门上的缠绕物消失。从这个铁门进入后上楼，会看到第一个自动贩卖机，买补给品固然没错，只是加西亚的动作怎么看都像是在抢……对了，别忘了这里有**大脑**，旁边的房间还有一大颗白色宝石。原路后返回打开婴儿门进入下一个场景。

下一个是有梯子的场景，先别上梯子，沿着旁边的斜坡下去会发现一大颗白色宝石，原路返回的时候会有惊喜在等着玩家哦！接下来的场景会有四个需要踹烂的木板，左边第一个里面有**草莓**，别错过。通过黑暗地带后开始 BOSS 战。

BOSS 战之前要欣赏舞女 Justine 的一段舞蹈，囧森看得非常入迷……这个剪刀手 BOSS 难度不大，攻击方式非常单一，即冲过来用爪子挥你。先要用光能射击把它身上的阴影给除掉，然后一边小心用翻滚躲避它的攻击，一边用光能射击攻击它。射中它后它会背过身去，弱点也就出来了，打几下它又会正过身来。这一战还是推荐手枪，别担心子弹不够，角落处有补给。

之后的一个场景中有需要在黑暗地带才能打开的门，前方还有两个婴儿门，往前走会出现不断扩大的黑暗地带，退回紫色大门处，等待黑暗地带把你侵蚀掉，然后射击大门上的核心打开大门，进去激活羊头灯并且取得**大脑**，跳下去后在对面的一道铁门里面激活另一个羊头灯，别管怪物，冲出去用**大脑**开启大门，通过楼梯上到二楼处，把那个制造黑暗的黑手给关闭掉，最后取得**眼球**。但是由于另一个 BOSS 已经帮我们“打开”大门了，因此这个钥匙也没用了……从这个大门进入，本关结束。

ACT 2-2
CANNIBAL CARNIVAL



这一关就是 BOSS 战，也就是上

一关末尾暴力开门的家伙。这个 BOSS 很有当年《生化危机 3》追踪者的风范。玩家需要不停地在场景中绕路，然后引爆路边的爆炸桶来把 BOSS 炸翻在地，接着它的红色脑袋就会露出来，开枪发泄吧！打 5 个回合 BOSS 就会很耍赖地把羊头灯给抢走，世界陷入一片黑暗。不用着急，看到天上有根很粗的红色光柱了没，往那边跑（路上还会有心脏来保证你不消耗生命值），找到羊头灯激活它，再次把 BOSS 引出来。当我们离 BOSS 比较远的时候选好要引爆的爆炸桶，但是别傻乎乎地一直瞄着爆炸桶，因为 BOSS 很有可能会从你身边破墙而出，吓你个半死。正确的方法应该是找到爆炸桶后在附近等着，不停调整视角查看 BOSS 的最新动态，它过来之后再瞄准引爆；但如果引爆失败 BOSS 冲过来对你三连击也不用怕，因为游戏的翻滚躲避是无敌的，多多利用吧！前两次 BOSS 都会去偷羊头灯，第三次就不会了，因为它会被黑手带走，留下蓝宝石，获得新武器，机枪（TEETHER）。本章结束。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

ACT 2-3

WHAT A WONDERFUL WORLD

前面都是难度不大的战斗，无敌翻滚是有攻击判定的，碰到敌人会把敌人弹开，真是太好使了！有个房间放了一本童话，书中的故事也跟恶魔世界的传说有关，而且囧森和加西亚会声色俱全地念出来，很有意思。出门后又会出现新的爬行怪，它会把羊头灯给弄灭，解决它的快捷方法是先用光能射击击中它，然后过去 QTE 终结它。下面一个场景中的羊头灯依然被这该死的家伙给弄灭了，首先过去把灯回复光亮，然后把这个爬行的怪物干掉，免得再次陷入黑暗，其它的怪物就很好解决了，善用翻滚躲避即可。结束战斗后从铁门进入，这里能获得**草莓**。从楼上跳下后往右走能获得红宝石。

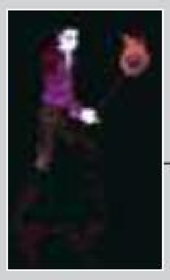
从高处跳下后来到新的场景，这里有焰火发射器，利用这个东西能暂时驱散黑暗。接着往前走，会出现一种新的铁门，铁门上散发着微光，需要用光能射击才能打开。接着会有一场强制战斗，场地中央有一个焰火发射器，需要启动它后再攻击敌人，干掉所有敌人后获得**眼球**。接下来又是老套的紫色铁门谜题，很容易就能打开。上去后能遇到游戏中的商人克里斯托弗，他交易的方式和他长相一样也猎奇得要命。

继续前进会看到人畜无害并且囧森也养一只在家当宠物的丑陋无比的鱼形“寿司灯”。用火把能把它激活，它能让加西亚在黑暗中行走。移动到墓地后查看右边的坟坑进入强制战斗。这里需要打破柱子上的三个红色核心，推荐用机枪扫射，省时省力，先不用管来骚扰你的小怪，但是要记得留意你的灵魂槽是否已经消耗殆尽。等核心都被打掉后获得**大脑**，最后再好好招呼杂兵们。

最后是高塔解谜，要控制加西亚跳到吊灯上然后不停地晃荡，把周围的核心都破坏掉。到达最高处后本关结束。如果你在晃荡吊灯时能取得所有的白色宝石并且干掉所有怪物，那么在顶层会出现三颗红宝石作为奖励的。

Johnson

一位协助加西亚的恶魔。自称被不甘被其他恶魔戏谑而逃离地狱，不闻地狱之事已久。他能变成摩托、枪械、火把、海盗旗……加西亚称其为万能工具，是地狱之旅上最值得信任的伙伴。此外，他还是个脱口秀天才，最近据说还出了张关于自己的 RAP 专辑，我们给他起了艺名——“ 森”。



ACT 2-4

RIDERS OF THE LOST HEART

同样是 BOSS 战关卡，BOSS 虽然骑着马，但是难度依然不高，在地面上它的攻击方式比较单一，不外乎冲过来然后放出弱得可怜的震地攻击。这一战推荐使用机枪。紧跟在 BOSS 身后，当它的战马拉出一坨屎后就会产生黑暗地带，进去后就能发现 BOSS 身后的核心，击中后黑暗地带会消失，并且 BOSS 的战马会倒下去，露出肚子上的核心，接着射个痛快吧！ BOSS 起身后会跑到高处的平台上放出飞行道具，拥有无敌翻滚的加西亚对此感到压力不大，而且这时候攻击马的腹部能提早把 BOSS 给打下来。这样反复七八个回合就能让 BOSS 吃掉自己的战马进入第二形态——巨型牛头怪。

第二形态的 BOSS 的震地攻击比起上一个形态有了质的飞跃，不过我们依然有 BUG 级的翻滚。我们需要打坏敌人身上若干核心。打掉一个后 BOSS 会蹲下身子休息，这时候就是破坏其他核心的最好时机，疯狂地射向它吧！

把核心都破坏后，BOSS 会起身……去小便……然后世界一片黑暗，迅速攻击 BOSS 肚子上冒出的触手，一会儿 BOSS 就能被击败，获得蓝宝石，霰弹枪能力升级，本章结束。

ACT 3-1

IT'S A BUGHUNT

一路上都是杂兵战，小心对付即可。到达钟楼后要一直往上跑，在上层平台又有强制战斗，这里的敌兵配置是第一个剪刀手 BOSS 和两个小杂兵，对付方法同上，多翻滚会让战斗变得毫无难度而言。结束战斗后射击大钟上的羊头灯，之后大钟会在地面砸一个大洞，跳下去进入新的场景。

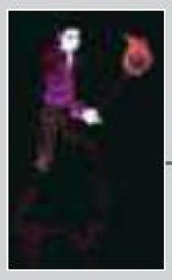
场景中有个婴儿门，需要用**草莓**来开启，而**草莓**就在前面的道路上。得到后往右转，沿着道路前行能获得一个红宝石。打开婴儿门后会有两个紫色铁门，无难度。下一个场景有需要破坏柱子上的三个核心才能解除黑暗状态，依然推荐使用机枪，小房间里有补给，所以不用太吝啬，破坏核心的时候要注意身边的杂兵会骚扰你，多注意翻滚即可。这里提醒一下各位玩家，只要场景中仍然还有敌人，那么补给品的刷新点就会不断刷出弹药补给，比如这里就能刷手枪和机枪的弹药。

往前走又是需要借助寿司灯来通过的道路，通过后来到一片开阔地，开始漫长的战斗。

首先是爬行怪，它们感兴趣的不是加西亚而是高处的羊头灯，因此在羊头灯下方附近等它们都过来，上去一个就用光能射击打下来，然后 QTE 解决它。

接着会出现普通怪物，多利用场景中的爆炸桶即可轻松解决。另外还有两个穿重型盔甲的杂兵，需要用霰弹枪对付它们。最高难度下它们的攻击力惊人，能够秒杀加西亚。

接下来就是 BOSS 战。这个镰刀 BOSS 是“残酷三姐妹”中的 Maras，她的攻击方式主要是同时放出几个飞过来的镰刀，翻滚躲避即可。一般情况下她会隐身，注意别让她近身就行了。等她让场地陷入黑暗后就用光能射击攻击她，不用去射羊头灯。但是请记住刚刚进入黑暗地带她全身是没有攻击判定的，要等她身上发着光才行。其实只需要原地等她冲过来的时候射她即可，只需一下就能让她的弱点露出来，之后射爆她的弱点吧！连续射爆五六回就会结束战斗，获得蓝宝石，手枪升级，名字变为 HOTBONER，瞄准后按住 RB 就能射出能引爆的蓄力光球。对付一群小杂兵非常有用。之后上去用蓄力球轰烂大门，别忘了旁边的门也能用蓄力球破坏点，里面有红宝石和一大颗白色宝石哦！往前走本关结束。



ACT 3-2
MY DYING CONCUBINE

本关开始后先往左走，炸掉墙壁后会在里面发现好东西；之后往右走会遇到新的敌人——巨型独眼怪。它动作迟缓，弱点就在头部的红色核心处，多利用翻滚即可无伤通过。

前面的桥上有许多焰火发射器，当世界进入黑暗状态了就要赶紧去启动它。上桥后先往右走，一小段强制战后取得**大脑**。然后用它去打开婴儿门继续前进，桥上也有几个杂兵等待你的解决。最后来到有自动售货机处，这里有个羊头灯，当世界再次陷入黑暗时点亮它，旁边的门也能打开了。

开门来到下一个场景，这里有一种牢笼，只能用光能射击才能打开，一般里面都关着爬行类的敌人，前面的紫色大门就需要借助这些小杂碎来打开。之后又会再次遇到巨型独眼怪，但是这一次由于进入了黑暗状态，它居然瞎了眼睛倒地暴毙了……这也告诉了玩家对付它的最佳方法。之后的铠甲兵用手枪的蓄力光球对付非常方便。

接着桥会垮塌，只要不去捡取**草莓**，这里就可以无限刷宝石和弹药补给，来到如下图所示的地方，这里一般会一次性刷新三个敌人，推荐把手枪的蓄力光球射到敌人身上，然后翻滚过去引爆，这样既节省了弹药又赚个盆满钵满，只是效率不算太高，不过可以解“携带 300 颗宝石”的成就。刷得差不多了就往宝拉溺水的地方走，那边能取得**草莓**。打开婴儿门后有两个巨型独眼怪的强制战，还是利用爬行喽啰来让世界变得黑暗，之后就简单多了，战斗结束后取得**大脑**。别忘了场景中的木桶里有一大颗宝石。

开门后会碰到宝拉，先别跟她走进山洞，右边的岔路有好东西等着加西亚。进入山洞后开门，本关结束。

ACT 3-3
AS EVIL AS DEAD

本关一开始就是惊险刺激的女友追逐战，别理她，奋力往前跑，这里难度不大，只要别慢慢蠕动都不会被女朋友抓住吻到死的。注意第一个转角处的木桶打烂会有红宝石，别错过。

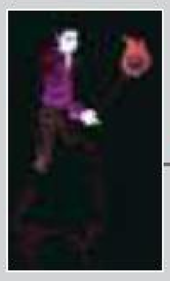
到达空地后进入 BOSS 战，第二次面对姐妹花，这一次换成了 Kauline。打法和第一次一样，只是进入黑暗世界后她会放出众多分身，需要用光能射击击中她的本体才能让她露出弱点。虽然看似分身众多，其实本体一般都藏在队伍的最左边或者最右边，而且她一定是第一个来攻击你的人，掌握这个规律后就容易对付她了。七八个回合下来就能再次赶走她。

之后进入黑暗地带，别忘了中间有岔路，往右上去有红宝石可以取得，别错过。最后到达顶端取得蓝宝石，机枪升级为 TEETHGRINDER。

接着走，一场强制杂兵战，结束后取得**眼球**，打开婴儿门，让寿司灯来领路，带了面具的怪物是不怕灯光的，推荐使用霰弹枪来对付它们，省时省力，别忘了寿司灯会带你到一个布满木桶的狭窄通道里，其中一个木桶就是红宝石。到达小木屋，消灭所有敌人后进屋。在屋里又有一场强制战斗，难度不大，最后被宝拉扑到地下室。

从地下室上来后又是女友追逐战，这里的压迫感更强，不用去点亮路边的路灯也能看得见道路。这里会有几个杂兵来骚扰你，用路上捡到的**草莓**打开婴儿门后是一片空地，转身用光能射击把宝拉给定住，然后好好料理这些杂兵，清理完毕后会得到**眼球**，打开木屋进入剧情。

出了木屋后遇到三个有隐身能力的怪物，等它冲到你的面前用光能射击定住它后再攻击它。全部干掉后又是一段无厘头的 CG……再后来获得蓝宝石，霰弹枪得到升级，成为 SKULLFEST 9000。能按住射击键蓄力同时发射四发子弹。继续往前走一点本关就结束了。



ACT 3-4
THE BIRD'S NEST

本关依然是BOSS战关卡，上一关中满口只会说F打头词语的怪物变身成为大雕。这里推荐用霰弹枪对付它。第一阶段它主要的攻击方式是靠近你然后吐出长舌来刺你，以及放出能让场景陷入黑暗的的小石柱。前者翻滚即可，后者用光能射击即可让世界恢复光明。要随时注意探照灯照射的方位，因为它会自动跟踪BOSS的位置。找机会蓄力攻击BOSS胸口的核心，几个回合后BOSS会跌入谷底，再次飞上来后弱点换到了两只翅膀上，这时候它会新增几种攻击方式，一个是连吐长舌，不过由于间隔较长，因此威胁不大；陨石攻击，在空中即可把陨石打烂，如果不幸被击中需要连打动作键才能爬上来；放出遮蔽探照灯的乌鸦，如果你发现为什么BOSS突然变得浑身发黑了，并不是BOSS快歇菜了而是灯光被遮住了，遮久了就会进入黑暗世界，用普通攻击即可消灭它们。同样等BOSS离你比较近的时候用蓄力攻击打它翅膀，两个核心都被打掉后，进入第三形态。

这个形态首先用光能射击攻击BOSS的腹部，让其露出弱点，然后慢慢攻击吧。这时候BOSS的攻击还是很有威胁的，如果你离BOSS较远它就会使用跳跃攻击，当它起跳的时候就要往前翻滚。当然还有万年不变的长舌攻击。同样用翻滚躲避。此形态推荐用机枪对付，而且一定要始终保持BOSS在你的前面，尽量离得近一些，当BOSS往后跳的时候你也跟上去，当它发动攻击的时候你就往前翻滚。

战翻BOSS后获得蓝宝石，通过黑暗地带，本章结束。

ACT 4-1
THE BIG BONER

这一关的场景是恶魔世界的红灯区，本关一开始加西亚就在囧森的强烈见一下拔打了上一关BOSS掉落的名片，之后便取得了大杀器BIG BONER！这把武器威力够大，长度够长，当然也非常重，否则加西亚也不会把它放在裆部来射击了……这一关可以看成塔防关卡，加西亚需要在房顶干掉几条道路上巨型独眼怪。别让它们靠近你，否则只有死路一条。温馨提示一下各位，这里一共会切换三个场景，每一个场景被秒杀后都会出现不同的死亡画面，非常有意思，至于是什么内容还请各位读者自行实验。

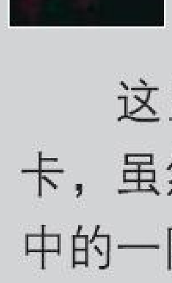
言归正传，攻击怪物除头部以外的部位需要三枪才能解决，爆头一枪即可，当怪物双手伸向天空做挣扎状时就说明它已归西，无需再补枪了。

如果出现一条道上有几个敌人的情况，优先攻击离你较近的或正在奔跑的；有时候几条道上会同时刷新怪物，如不能保证枪枪爆头，那就趁着怪物中枪后的硬直时间去攻击其他道上的怪物吧。

每个场景间都是由黑暗地带连接的，这一次的黑暗地带给玩家带来更大的惊喜，好孩子不能看哦！当三个场景都清理完后本关就结束了。

Paula

加西亚的女友，身世如谜，是加西亚从垃圾堆里捡回来的女人。爱好拿刀对男友做各种“暧昧”举动。她不仅被恶魔所杀，还被弗莱明带到了地狱，开始了被复活又被各种杀死的无尽轮回。据说弗莱明这一举动不仅是在报复加西亚，还因为……这是个最高机密。



ACT 4-2
GREAT DEMON WORLD VILLAGE

这里是剪纸风格的横版飞行关卡，虽然诡异至极，但是也算是游戏中的一阵清凉之风。关卡开始前会有详细的教学，这里就不再多说了，跟普通关卡一样，羊头灯同样需要光能射击来点亮；关卡中同样能获得机枪和霰弹枪，只是有使用时限而已。

来到如下图所示的地方有个谜题，先在下面点亮羊头灯，然后干掉吊死的杂兵，开启机关，最后上到最上层等待电梯，这样才能通过。

本关没啥难度，推荐始终让自己保持在版面左边边缘，因为很多杂兵都是突然从某个地方冒出来给你造成伤害。取得50颗白色宝石过关后可以获得一颗红宝石。

ACT 4-3
GHOST HUNTER

本关一开始就会遇到借助发电装置放电的放电怪，对付它首先用手枪的蓄力攻击把它前面的装置给打掉，之后它会瞬移到另一个装置处，破坏完所有的装置后它们身上的电就会消失，虐死它们记得躲远一点，因为它们还会自爆。

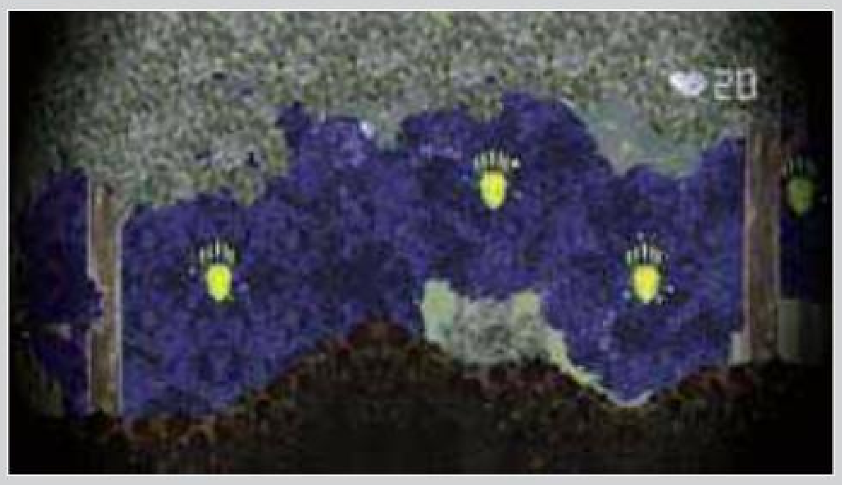
解决完后上楼进入强制战，怪物的配置情况比较普通，因此难度不大。接着会有一个用书架拼接道路的谜题，用光能射击来摆放位置，不算太难，按照如下图所示摆放即可。接着又是紫色大门，需要在黑暗地带找到三个红色核心破坏掉才能打开，跟着红色连接线找不算太难，值得注意的是，这里有一个羊头灯，点亮后进入旁边的黑暗地带往左走能得到一颗红宝石。之后在拼接好的道路上再次遭遇放电怪，注意躲避放出的电流即可；接下来会来到有两个羊头灯的场景，消灭所有敌人后记得取得这里的红宝石，然后会有类似迷宫一样的场景,（其实也是一本道,只是弯道众多）这里有不少能被炸开的门，里面一共有两颗红宝石哦！

剧情后最后一次面对残酷姐妹，这一次上阵的是 Giltine……比起其他两位姐妹，她的体型更大了，面容更狰狞了,武器也变成两把了,但是……对付她的方法几乎没变。首先推荐用机枪攻击她头上的核心，打到一定程度后她会让场景变为黑暗地带，这时候换上霰弹枪蓄满 4 发子弹往胸口的弱点轰去吧，注意别误打到 BOSS 腰间的两串杂兵，否则它们会掉下来骚扰你。连续三次打爆 BOSS 胸前的核心后就能结束战斗了。之后获得蓝宝石，机枪升到满级，能同时攻击好几个目标，名字变成 THE DENTIST。

接着往下走，借助寿司灯的灯光来前进，道路上的杂兵一律用霰弹枪来解决。走到最后这里的门开启非常缓慢，在大门完全开启之前要守在这里，注意别被怪物给围住了。战斗结束后门业就完全打开了，这时候先别急着出去，转身忘左边的黑暗通道走，尽头有红宝石。最后用**大脑**打开婴儿门，本关结束。

ACT 4-4
GREAT DEMON WORLD FOREST

这一关又是横版飞行关卡。这一关的版面移动速度加快，中途还有众多黑暗地带和树木来挡你的路，小心即可。跟上一个飞行关卡一样，取得 50 颗白色宝石能在关底获得红宝石。



ACT 4-5
SUBURBAN NIGHTMARES

一开始这里的桥梁众多，但是路线单一。场景各处都是脑袋放乌鸦攻击你的怪物，小心躲避攻击即可。第二道需要炸开的门左边尽头有个木桶，打烂后就能获得一颗红宝石。

之后来到一个村落，这里的解谜要素比较多。首先往左走，遇到一种能翻滚攻击怪，对付它也很简单，让它撞到其他物体上就会翻到在地，之后再攻击它腹部的核心，不难解决。之后踹烂这里的栅栏来到下一个场景。场景会陷入黑暗，同样需要打掉三个核心才能打开紫色铁门，火速从梯子上到第二层，根据连接线的走向来找红色核心，发现生命值开始损耗时就启动烟火发射器来撑一会儿。三个核心都打掉后再飞奔回地面，进入刚打开的铁门，解决掉正在制造黑暗的黑手。

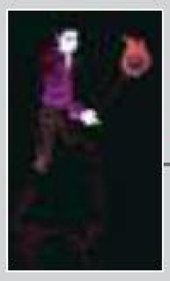
之后往上走，右边是条岔路，那里有个能炸掉的山壁，里面是黑暗地带，在里面打掉三个核心后（注意有一个是在对面的房顶上），旁边的铁门就能打开了，里面是红宝石。回到岔路口从左边的铁门进去，干掉小喽啰后炸开山壁，里面是**草莓**。但是会有两个翻滚怪物来阻挠你，就在这个狭小的空间战斗吧，这俩傻子几乎每一次都会撞在一起，因此战斗变得毫无难度。拿到钥匙后原路返回，来到一开始村口处打开婴儿门。里面有**眼球**，出门又要和毫无难度可言并且沦落到杂兵地位的剪刀手交战，结束后在上面打开婴儿门，依然是强制战斗，全部消灭后获得**大脑**，这就是开启最后一道婴儿门的钥匙了。

进入教堂后有剧情，之后抓紧时间把四个核心都破坏掉，核心都在屋外面，需要打破窗户才能看到。打开铁门后本关结束。

ACT 4-6
JUSTINE FOR ALL

真想不到又是横版射击关卡，这一次版面移动的速度更快了，而且舞女还会乘着云朵来骚扰你，这里不用清理小兵，安心开路即可。之后会有大片云层，小心躲避即可，按照惯例，获得 50 颗白色宝石同样能获得红宝石。

关底就是 BOSS 战，这一战同样很简单，记得注意躲避从天而降的绿色酸液，这里的判定比较松，只要不是击中加西亚的头部，都不会造成伤害。战斗开始后先用普通攻击打掉 BOSS 头盔上三个红色的核心，之后用光能射击攻击头盔，一会儿她的头就会完全暴露在外。第三形态的 BOSS 学会主动攻击玩家了，她会过来抓起加西亚上下晃动，这里也无难度，除了清理掉落往头部的酸液外，其余的子弹都射到她脸上吧！干掉 BOSS 后获得蓝宝石，霰弹枪升到满级，改名为 SKULLBLASTER，能让蓄好的四发子弹合并为一颗大骷髅炸弹，并且能用于解谜。



ACT 5-1
TWELVE FEET UNDER

本关开始后往前走会进入一个有绿色屏障墙的大厅，这里会出现新的怪物，它浑身带电，弱点在肩部。带电怪会冲过来对玩家 QTE，这时候虽然画面中的按键提示看似是让玩家连打，但其实慢慢看准了按一下即可，千万别全错，否则会被秒杀。对付它的办法也是简单至极，用手枪的蓄力光球炸它，连续三次即可消它，之后获得**眼球**。然后原路返回利用这个钥匙获得**草莓**，接着又返回大厅，打开婴儿门进入黑暗地带，然后把霰弹枪的蓄力骷髅炸弹抛到绿色屏障里引爆红色核心（右摇杆调整抛物线，炸弹引爆前千万别离开黑暗地带，否则爆炸无效），这样紫色铁门就打开了。

从铁门进去又会对付弱到不行且无聊透顶的剪刀手，抓紧时间用霰弹枪解决掉吧，完事后获得**眼球**。别忘了这个场景中的木箱里面有红宝石。之后进入黑暗地带，点亮羊头灯，原来这里是一个打保龄球的迷你游戏，一球全中才能获得**大脑**。各位玩家可

以参考上图中的抛物线位置，这样肯定能全中。另外这个场景的地面同样有“惊喜”在等待着玩家哦！最后又返回刚才虐杀剪刀手的房间，又是强制战，难度不大，还能刷手枪的弹药。

打开婴儿门后，又是紧张刺激猎奇无比的女友追逐战了，说句题外话，这些追逐桥段的压迫感是我唯一感到神经紧绷的时候。这里道路上的障碍非常多，推荐使用机枪开路。通过大门后就能阻挡住诡异的宝拉。接下来的场景有放电怪和其他小兵，先把场景中所有的放电装置给破坏掉再料理其他，否则会被电得很爽的。之后是一大片黑暗地带，需要根据红色的连接线把核心都挨个找出来（需要开门才能找到），其中有一个核心需要霰弹枪的骷髅炸弹才能破坏掉，别担心会损耗过多生命值，因为这个核心的旁边的有一小块光明地带供玩家休整。别忘了这里有个木桶，里面有红宝石。最后一个房间里面有一个大核心，破坏掉以后会提示你羊头灯的位置，赶快过去点亮吧，之后整片区域恢复光明。

接下来的场景依然是解谜要素，这里的羊头灯被黑手给捂住了，而且出现了巨型怪物，首先到里面的房间把连接黑手的核心给破坏掉，然后放出可爱的爬行类怪物让其黑掉羊头灯，这样巨型怪物就挂掉了。解决完后上去，那里有宝拉来阻碍你取**草莓**，用光能射击定住她，然后绕道取得再原路返回，难度不大。再用获得的**草莓**去打楼下的婴儿门获得**大脑**，最后用这个钥匙打开最后一扇婴儿门，本关结束。

Christopher

克里斯托弗是个半人半魔的混合物种，其父称其为完美品种，十分有 RAP 达人的潜质。对白色宝石尤为钟爱，是个商人。具有吃掉白宝石吐出各种补给品的神奇能力。加西亚通常从他那搞到些红色的宝石来提升“　森”的威力。

Fleming

弗莱明是恶魔世界——地狱的头头，他十分不爽加西亚猎杀人间恶魔的行为，于是掳走了加西亚的女友，不过因特网上说他只是一心想要占有宝拉。他有许多爱好，比如看歌剧、吃草莓、给他钟爱的恶魔享受 VIP 待遇、用他那能变大的手周游世界 ...... 他还是个双关语高手。

ACT 5-2
DIFFERENT FERSPECTIVES

游戏一开始加西亚就要宝犯了一次“脑残”……之后正式进入战斗，这里的怪物都是之间见过的，而且场景中补给充足，因此难度不算太大。敌兵一共三拨，分别是盔甲怪、翻滚怪、放电怪。消灭完毕后进门到达下一个场景。

这里算是益智关卡（笑），我们需要改变类似俄罗斯方块一样的东西的摆放位置来制造新的通路，每个可控制的方框都能朝四个方向改变位置，右摇杆则是负责切换视角，有的方块上有红宝石，别忘了拿。首先如图 1 所示摆放第一个方块。来到第二个石碑前把前面的楼梯摆放成如图 2 所示的样子。上去后解决远处的几个会放乌鸦的怪物（一共三个，别漏掉），然后下楼梯去控制方块。摆放成如图 3 所示的样子后，点亮羊头灯，这样前方的黑暗就被驱散了，再摆放成如图 4 所示的样子，上去后就能从右下方通过了。下面一个场景中有两个石碑，需要把它们摆放成如图 5 所示的样子，中途会有不少怪物来骚扰你，小心干掉即可。走上刚制造出的通路，会进

入黑暗世界，抓紧时间点亮旋转中的羊头灯，出现往下的新通路，那里有红宝石等着大家。

下一个场景中的方块就比较复杂了，先摆放成如图 6 所示的样子以取得红宝石，然后摆放成如图 7 所示，下去后再次进入黑暗世界，抓紧时间把方块摆放成如图 8 所示的样子，然后点亮羊头灯，接着把方块摆放成如图 9 所示这样，再往回走把上面的方块摆放成刚才取得红宝石时候的样子，这样通路就被制造出来了。一直走下去，本关结束。

ACT 5-3
THE CASTLE OF HASSLE

沿着道路往上爬，虽然中途会有强制战斗，但是难度并不高。接着又是一个迷你游戏，需要在黑暗地带用爆炸骷髅炸掉两个核心才能打开大门，如果先干掉核心旁边的两个怪物再破坏核心，则会有红宝石奖励。通过之后会来到由骨头拼接的道路，道路尽头的木桶里面又有颗红宝石，别错过。上去之后又要面对放电怪，利用手枪蓄力 + 无敌翻滚不仅可以无伤通过，还能不消耗一发子弹……之后从旁边的黑洞离开，来到上层场景。

这里有三条通道，关键钥匙在右边的房间，中间的房间是个花园，里面躺

着宝拉，她左边的房间里有红宝石，别错过。右边房间里是吊满了尸体，进去后一直往前走，左右两边的岔路都不用管了，最里面能取得**草莓**。用它打开一开始位置的婴儿门，进入电梯，本关结束。

ACT 5-4
THE FINAL CHAPTER

最终 BOSS 战，终于要面对六眼长头棒子男弗莱明了！他的主要攻击方式是双眼放电攻击和放出阵地波，翻滚躲避即可，有时候 BOSS 会掀起自己的风衣露出宝拉，这时候千万别攻击，打到宝拉即告失败；BOSS 还会让场景陷入黑暗，抓紧时点亮晃悠在上方的羊头灯即可。

这里推荐用霰弹枪打，连续攻击他会让他的身体产生裂缝，当出现金

黄色的裂缝时就要换成手枪，用蓄力光球把 BOSS 的身体炸成三块。第一次弱点在他的躯干部分，离远一点，然后用机枪瞄准锁定后疯狂扫射吧。打掉这一部分 BOSS 会重新组合在一起，并且也学会了威胁不大的新招——掀开风衣放出跟踪光柱。这一招也非常好躲，不停翻滚就行了。另外 BOSS 还会放出绿色的金钟罩来护着自己，把爆炸骷髅头抛进去就能炸开，并且还能把 BOSS 打出硬直。用同样的办法再次把 BOSS 打成三大块，这一次弱点换到了他的下体部分……打坏后 BOSS 再次组合在一起并且再次悟出新招——掀开风衣放出黑手。被抓住后会被带到黑暗地带，这里有三个需要炸开的门，如果炸开后里面是白色的光那就是正确道路。第三次弱点在头部，用同样的方法对付即可。这场 BOSS 战在最高难度下非常耗时，玩家一定要有耐心。之后 BOSS 会完全爆炸，趁着爆炸的时候赶紧去把补给都拿上，因为这还没完……

ACT 5-5

TIL DEATH DO US PART

虽然系统没有指明这是新的关卡，但这才是最后一关。一小段剧情后宝拉变身成为怨妇天使……原来她才是最终 BOSS 啊！场景四周都是婴儿门，首先捡起中央的**眼球**，试着找到对应的门（即使找到了也没用，因为打开后里面根本就是一堵墙……），当宝拉全身发光的时候是没有攻击判定的，这些婴儿门也会变为白色；但是当婴儿门变为暗红色时，这也就意味着宝拉将对加西亚发起攻击了，推荐武器机枪，锁定她的翅膀后疯狂射击吧。宝拉的主要攻击方式有三种，一种是发出旋风，另一种是制造血浪，最后一种是飞吻攻击，同样翻滚即可躲避。其实宝拉也很贴心，她总是会放出小怪供加西亚虐杀，然后让他获得机枪补给，两人果然真心相爱。打掉一对翅膀后宝拉逃走，跟着她来到下一个场景。

这真的是最后一战了，所有弹药都倾泻到她的身上吧！尽量让自己保持在光明地带，宝拉的攻击方式还是没变，她依然会放出小兵来骚扰你，只不过这次放出的小怪行动敏捷多了，需要小心躲避，把焦点都集中到宝拉身上。首选武器是机枪的锁定射击，路上的补给也比较多。这一战最后世界终究会陷入黑暗，注意补充生命值。宝拉的两对翅膀都打掉之后迎来结局（字幕之后有囧森令人惊艳的说唱表演）。

无限刷红宝石大法

虽然简单难度下收集红宝石不算很麻烦，但是本作依然有捷径让玩家在游戏前期就拿满 80 颗红宝石，这样游戏在高难度下将会变得异常简单。具体方法如下：

1. **图 1** 所示的地方是在 ACT 2–1 中，前方有一个羊头灯，羊头灯的左下方就是红宝石；

2. 解决完敌人后，**图 2** 所示的门就会打开，里面有个梯子；

3. 开门后进入，**图 3** 所示的右边有个存档点，过去激活它后，等储存完毕即可退出游戏；

4. 选择刚才的存档进入游戏，转身后靠近这道门（**图 4**）即可进入刚才的强制战斗，场景也会自动切换到外面。羊头灯下依然还有红宝石；

5. 结束战斗后，来到前面靠左的位置（**图 5**），这里的存档点不会显示出来，但是过去激活后依然能存档。储存完毕后退出游戏读取存档；

6. 然后就是重复以上过程。

这种方法虽然慢了点，但是聊胜于无，速度快的话大概能在 5 分钟以内刷出两颗。如果读者能找到更好的刷红宝石办法，欢迎来信告诉我们。

全成就 / 奖杯列表

本作的成就 / 奖杯难度不大，前文中也提到过，比较麻烦的就是需要通关三次。

名称	点数	说明
You Go To Hell	5	首次进行游戏即可获得（任意难度即可）
An Ordinary Life	15	以任意难度通过 ACT 1–1
Take Me To Hell	15	以任意难度通过 ACT 2–1
Cannibal Carnival	15	以任意难度通过 ACT 2–2
What a Wonderful World	15	以任意难度通过 ACT 2–3
Riders of the Lost Heart	15	以任意难度通过 ACT 2–4
It's a Bughunt	15	以任意难度通过 ACT 3–1
My Dying Concubine	15	以任意难度通过 ACT 3–2
As Evil As Dead	15	以任意难度通过 ACT 3–3
The Bird's Nest	15	以任意难度通过 ACT 3–4
The Big Boner	15	以任意难度通过 ACT 4–1
Great Demon World Village	15	以任意难度通过 ACT 4–2
Ghost Hunter	15	以任意难度通过 ACT 4–3
Great Demon World Forest	15	以任意难度通过 ACT 4–4
Suburban Nightmares	15	以任意难度通过 ACT 4–5
Justine For All	15	以任意难度通过 ACT 4–6
Twelve Feet Under	15	以任意难度通过 ACT 5–1
Different Perspectives	15	以任意难度通过 ACT 5–2
The Castle of Hassle	15	以任意难度通过 ACT 5–3
The Final Chapter	15	以任意难度通过 ACT 5–4
Til Death Do Us Part	15	以任意难度通过 ACT 5–5
Adios George (Human form)	20	击败 George Human
Adios George (Beast form)	20	击败 George Beast
Don't Fear the Reaper 1	20	击败 Grim Sister 中的 Maras Grim
Don't Fear the Reaper 2	20	击败 Grim Sister 中的 Kauline Grim

名称	点数	说明
Annoying Mosquito	20	击败 Elliot Beast
Don't Fear the Reaper 3	20	击败 Grim Sister 中的 Giltine Grim
Flat Lust	20	击败 Justine
I Defeated the Last Big Boss!	20	击败 Fleming
Lemon Hunter	20	以简单难度完成游戏
Demon Hunter	50	以普通难度完成游戏
Legion Hunter	100	以困难难度完成游戏
Blood On The Dance Floor	15	用脚踩碎 10 个倒在地上的怪物
The Talkative One	15	用 TEETHER 干掉 20 个怪物
Meatballs Lover	15	用 SKULLCUSSIONER 干掉 30 个怪物
That's So Hot!	15	用 HOTBONER 干掉 20 个怪物
The Orthodontist	15	用 TEETHGRINDER 干掉 30 个怪物
Now That's a Big Fuckin' Gun	15	用 SKULLFEST 9000 干掉 40 个怪物
A Hole in your Head	20	使用 BIG BONER 时，连续打爆 5 个怪物的头
Orthodontic Pleasures	15	用 THE DENTIST 干掉 50 个怪物
Skullblaster Master	15	用 SKULLBLASTER 干掉 50 个怪物
Nasty Headache	20	使用除 BIG BONER 以外的武器一次性爆掉 5 个怪物的头
The Puppeteer	30	把怪物的腿打掉时它会有一瞬间的浮空，在怪物落地之前把它脑袋打爆
Fire in the Hole!	15	用场景中的爆炸桶一次性炸死 3 个怪物
Fiesta Caliente!	30	使用 HOT BONER 一次性干掉 5 个怪物
Trash'em while they're out!	15	用光能射击把普通怪物打成硬直状态后，完成 5 次不同的终结技
Drunk in Public	10	一次性喝三瓶酒
Stingy Bastard	10	身上白色宝石的携带数量达到 300 颗
High in Las Vegas	75	完成所有项目的升级。一共需要 80 颗红色宝石，游戏过程中能收集 40 颗，商店里也能买到（红宝石收集请参考本期 DVD）
Love Suicide	20	击败 Paula

海报故事

下面将介绍全部海报的内容以及俩人的评论，由于位置都比较显眼因此下文中不再叙事其位置。

海报一

光明笼罩你的羊头了吗？**那么来享受地下世界的诅咒沙龙（双关，damning salon，也可理解为该死的沙龙），把自己浸泡在这里的阴影之中吧**！

他妈的，这么暗真爽！

加西亚：既然这么喜欢黑暗，为什么不把整个地狱都弄成黑暗的？

囧森：再好的东西太多了也会有副作用。你们在人类世界不是涂防晒油吗？一样的道理。

海报二

做正确的事！**把光明关起来并且紧紧锁住**！

囧森：这些恶魔讨厌光明，于是把光线关在——

加西亚：桶里面。看得出他们这些傻瓜为这个想破了脑袋才有这么个法子。

海报三

给弗莱明投票吧！**唯一的候选人**！

加西亚：难道没有人想挑战这种独裁吗？像是政变什么的？

囧森：你知道上一个试着这么做的恶魔怎么了嘛？

加西亚：不知道。

囧森：我也不知道。他们只是找到了一大块烤肉，那上面有两个耳朵，两只眼睛，两个肾，两个……

加西亚：就当我没问过。

海报四

弗莱明的血腥歌剧出品！**可爱的贾斯汀主演歌剧《Orfeu Eviscerato》（引自著名歌剧 Orfeu da Conceição，变成了 Orfeu 挖除内脏版）**

能引发地震的表演！”“不可错过！”“穿成红色！”

加西亚：弗莱明喜欢歌剧！？

囧森：那又如何，难道你以为他是喜欢“情绪摇滚”那种类型的吗？（情绪摇滚（EMO），最初是从 HARDCORE PUNK 中派生出来的一种有着艺术家气派的音乐，但在 1990 年代末它成为地下摇滚的一支重要力量，投合了当时的朋克和独立摇滚乐手。）”

海报五

加西亚：这是某种图解使用说明吗？

囧森：不知道啊！离开地下世界几个恶魔纪年的世纪后，回来一看全是这种我老人家不会用的高新科技！

海报六

草莓香草冰激凌！**冷冻的大脑**！**毛茸茸樱桃**！**尖叫的眼球**！**（继续文字游戏，尖叫的眼球 eye-scream 和冰激凌 ice-cream 同音）”**

加西亚：眼球和人脑也就算了，为什么恶魔们会喜欢草莓？

囧森：那是弗莱明关于人类世界的一个玩笑，所以用了草莓的外形。你以为真的是草莓吗？那是用碾碎的舌头做成的！

加西亚：真恶心！

囧森：这算什么，你以为‘POP HER CHERRY’只是修辞吗？（POP HER CHERRY，原意指夺取少女的贞操，这里囧森是说，POP HER CHERRY 在地狱里按字面意思来解释，非常血腥）

海报七

笑什么笑！**消灭牙齿**！

加西亚：这儿的恶魔不喜欢牙齿？

囧森：那当然，这儿的军火管制很严的，要不他们为什么不向你开枪反击？我们俩几乎违背了这里的所有法律，不用说我实际上就是牙齿组装成的！

海报六

不要轻视这些死神姐妹。谁才是你的切割者？**(Who is your home slice？ homeslice 本意指俚语里朋友、哥们，这里引申为 slice 的字面意思切削，指死神姐妹手里的镰刀。)**

加西亚：这么说那个镰刀死神他也是和弗莱明一伙的咯？

囧森：他？格里姆（GRIM，有严酷严厉的意思）姐妹是女性！

加西亚：什么？她们还不止一个？

囧森：她们是弗莱明的养女，得到了弗莱明的特殊待遇。故事是这样的：格里姆三姐妹生前都是非常吸引人的漂亮的少女，并且都不公正地死亡了。在死后，作为一切狐媚和女性的行家，弗莱明给了在地狱里她们独一无二能够掌管生杀大权的权利，让她们贯彻自己生前没能受到的公正，你明白吗？

加西亚：弗莱明太没有远见了。肤浅的美丽的只是一层外皮，而她们这些死神都没有皮肤。

海报九

“通缉令”上面画的是加西亚的肖像，虽然很夸张很搞笑就是了。（看起来更像须田刚一本人眼睛发光版……）

囧森：这是个……通缉海报？

加西亚：我已经把弗莱明给惹毛了，好极了。

囧森：谁说是弗莱明来着？你用专业的水平猎杀恶魔也不是一天两天的事情了，说不定在我们见到弗莱明之前很久你就被通缉了。

海报十

本地妇女死于恐怖凶杀。

囧森：看，加西亚！那新闻报道说了什么？

加西亚：本地妇女死于残忍凶杀。

囧森：玛利亚，多米尼科，兰卡斯托本地居民，29 岁，周四早上被人发现死于郊区的家门外。根据本地警方的说法，她的皮肤（倒抽一口冷气）被完全剥离。死者的丈夫，XX 上校……有意思，这个人的名字被用红 X 划掉了。

囧森：一个图书馆？我可不认为那个唱歌的女恶魔会翻书看，哪怕只翻一次。

加西亚：为什么这些恶魔们要费劲建造一座图书馆？

囧森：还记得我们看到的故事书吗？恶魔们也喜欢这些传奇故事，就像人类一样。

加西亚：那你最喜欢的故事是哪个？

囧森：想都不用想，《不可战胜的女猎手》的故事。

（以下海报都是关于囧森提到的女猎手的故事）

海报十一 伟大女猎手的故事

囧森：这是一幅画家对于女猎手的故事的演绎。你知道，加西亚，很多恶魔猎手曾挑战弗莱明。其中有一些是像你这样的传奇人物，但是很少有女性这么做。

加西亚：那是当然，因为女性很少能有足够握力拿起恶魔猎人的装备。

囧森：可别来性别歧视那一套，我所知的女性有足够握力能握住我的……咳咳，你到底想听这个故事不想？

加西亚：讲吧，我不打断你了。

囧森：从前有个高傲美丽的女猎手，是恶魔猎人这个职业里的第一个女性，她穿着红色的装束，武装好牙齿，杀出一条血路直到死者之王的城堡。‘太傲慢了！你怎敢与我挑战！’弗莱明怒吼道。‘挑战？’女猎手笑了，‘在我看来这事情一点也算不上挑战。’

加西亚：哈哈，我已经开始喜欢她了。

海报十二　伟大女猎手的故事

囧森：我说到哪了？哦，对了，女猎手成功的激怒了死者之王，他的眼睛闪闪发光，有人说那是因为愤怒，另外的人则说是因为激情。‘你的确比其他恶魔猎人更勇敢，但是女人的高傲也是可以打破的！’随着钢铁的交错，血光的飞溅，弗莱明把女猎手的双手生生的扯了下来。女猎手尖叫着，泪如泉涌，她从没感觉到如此的痛楚。然而这并没有吓到她，她仍然坚持着向自己的敌人走去。弗莱明又分别撕下了她的两条腿，刷！刷！女猎手又一次发出尖叫，眼泪更迅速的淌了下来。没有了支撑，她的身体倒在地上。当弗莱明俯身过来，她可以感觉到他的呼吸。‘我可以现在在这里就强占你。’弗莱明说。然而女猎手并不屈服。她连在断臂上的双手握紧双拳以示反抗，‘你可以强占我，’她流着泪说道，‘但你永远也不能拥有我！’

海报十三　伟大女猎手的故事

加西亚：又是一幅画。后来发生了什么？女猎手后来怎样了？

囧森：她给死者之王留下了如此深刻的印象，以至于之后他把她又拼合起来，让她成为了他的王后。此后他一次又一次杀死女猎手又让其复活，只为了颠覆她那拒绝死亡的高傲，以此来取乐。但据说她从未停止过向活着的人类世界爬去，因为她知道那才是她真正属于的地方。这难道不是一个伟大的故事吗？正是她的勇气鼓舞着我不寻求自己的自由。

加西亚：哼，听起来她是个了不得的女人。（注：许多说这个女猎手就是宝拉的前身，剧情里后面也有一点暗示。然而官方并没有明说这两个女人之间的关系。因此，这块故事就留给玩家们去发挥想象吧。）

随后加西亚问囧森：你觉得他们也会写本书来述说我们的故事吗，囧森？

囧森：说实话，我觉得你更适合当喜剧故事的主角。而且，凑巧的是，我已经在散文中不朽了。

加西亚：是吗？那描绘你的是什么书呢？

囧森：《XX和XX的精巢》

加西亚：我真后悔我问了。

海报十四

来看看真正的焰火！它会融化你的脸！真正字面上的意义！地下世界第5,672,666次年度焰火祭。

加西亚：为什么这些恶魔们要刻意去点焰火来烧自己的脸？

囧森：为什么人类要蹦极？一样的道理。不管怎样，弗莱明都强迫恶魔们参与。他喜欢肉被烧焦的味道。

海报十五

真正的男人把敌人打倒！饶恕敌人的性命会让你一无所得。

囧森：呃，这让我想起来一个令人讨厌的故事。几个不自量力的恶魔老太婆为了要在这个地下世界‘赶在前头’，于是对弗莱明申请要加入他的‘后宫’，但是弗莱明却因为她们的丑陋而大为震怒，于是把她们的头颅扯下来，用头骨来玩这种保龄游戏。从此所谓的‘为丑鬼所设的保龄球’就成了弗莱明最喜欢的折磨手段。

加西亚：所以说她们并没有‘赶在前头’，而是真正丢掉了头。

囧森：这种事情是好用来开玩笑的嘛！？别动这种歪念头！

（部分印证了之前宝拉就是女猎手的猜测）

海报十六

打准一点儿，牛仔们。

加西亚：你知道吗？宝拉对于枪支简直就是个天才。

囧森：你确定你说的是你的那个宝拉？

加西亚：没错。有一次我们两个去一个嘉年华园游会，其中有射击游戏柜台，就是给小孩玩的那种。我射中了挂着的牛眼，于是跟她打赌她打得不会比我更好了。没想到她直接把我推着靠在那个柜台上上，然后给了我一个热情的长吻。然后把手绕过我身后作为支撑，拿起玩具枪，一枪直接打中了把靶子挂在墙上的挂钩，然后连着挂着的靶子直接飞了出去。在这个过程中我们两个一直在接吻，嘴唇没有分开过，而她更是看都没看一眼就完成了这样的壮举。

囧森：不会这么厉害吧，是你教她的吗加西亚？

加西亚：不是，你要明白囧森，宝拉是个特别的女人。

童话故事

游戏中的童话故事本同样不容易遗漏，加西亚和囧森会声色俱全地为玩家朗读出来，非常有意思。读完后才发现，这些童话都是讲述每一个 BOSS 的生前的故事。

永不满足的男人

这是一个满地积雪寒冷刺骨的前夕，一个男人走在灰暗无尽的街道上，他实在不适合出现在这样的夜晚里，无家可归。

在一家 Pizza 店里，George Reed 用他的口琴吹起了轻松活泼的调子，当地的孩子们都开心地笑指着这位“口琴男”，他们的父母脸上也浮出赞许的神情。

他的奖励是一块大 pizza，至少能吃上六块，还可以去这堆围观群众其中一个的家里睡个暖觉，George 知道这一切都值得。

可当他盖上被子后，他觉得一点也不满足。

随着时间流逝与卡路里的囤积，大部分人都会变老变胖，然而走遍每个城镇大吃大喝的 George 却越来越瘦。

这晚，他来到了一家疗养院，给一群老奶奶和看护员表演来换取食物。

“呼啊嘻！”，他的口琴让整个房间充满欢声笑语。

在狼吞虎咽了三盘猪排和碎土豆后，他紧盯着隔壁老太太手上的盘子口水直流，“吃吧，George。”她说，“像你这样的好孩子不该挨饿。”

但 George 还是没有感到满足。

第二天一大早他就到高速公路上去拦车了，“要去哪呢？”卡车司机问。

“没目的地”，George 说，“哪都行。”

又是一个十年，今晚 George 在某城市的一家空荡荡的酒吧里演奏，他已经掉了许多肉。

随后店里唯一一个女人坐近了他，询问他的名字。

调酒师靠了过来说，“Mary 你不知道这家伙吗？George 很有名的，人气横跨三个州呢。”他打了个眼色继续道，“不过呢，男人都是贪得无厌的。”

就在这晚，George 将脸埋在 Mary 的裙底证明了这句话。

“你就是这样来吹口琴吧。”她柔声道，但即使有了五次上天国般的快感后，他依然没有感到满足。

早晨过后的气氛十分尴尬，喝着咖啡互相对望的两人貌合神离，一个想再要多些那种感觉，另一个却想着怎样填饱肚子。

在 George 最后的日子里，他已经骨瘦如柴。

他最后一次的进餐已成大错（他生吞下了自己的口琴）。

这一夜，在一个城郊小镇的人行道上，他走到一个男孩的面前，面容因疼苦而扭曲着，他开口向男孩求救。

“呼啊嘻！哦哇咂！”他发出了刺耳的喘息声夹杂着口琴的鸣叫，但这男孩却听懂了，把手中的棒棒糖给了他。

路上，George Reed 独自一人，看着手里的糖棒开始“呜呜”地大哭起来。

某一天，人们在镇子旁的超市发现 George 被吃了一半的尸体。

他一手拿刀一手拿叉，一些厚厚的肉被硬生生地从胸部和手臂上撕扯下来，斑斑血迹还形成了一个阴森的笑颜。

这天早晨的风吹得特别猛烈，当风呼啸着吹进他开了大洞的喉咙里，这位口琴师奏出了他留给这个世界最后的曲子。

那些呆呆看着的人们里很多人都认识他，他们互相诉说着 George 曾经给所有人带来了希望与新生，这些人们，至少都得到了满足。

完。

恶臭乌鸦的传说

嚎～嚎～

在这将近十四年的时光里他的思绪已飞到万尺高空，但其实 Elliot Thomas 还是困在地球，住在 Sinchester 的一个无聊小镇里。

在自己的小树屋里，他把所有的羽毛都黏在滑翔衣上，今天就准备上天和凤凰、有羽蛇神一同翱翔。

“吃饭了！”大老远就听到他母亲从房子里传出的叫声。

Elliot 坐在饭桌的中间，眼前的冷冻快餐似乎在与他的体味互相较劲。左边的母亲在喋喋不休地抱怨在急诊室的工作，右边的父亲在专心捣鼓着他的智能手机。

至于 Elliot，他的双眼紧盯着吊扇，把美好的幻想都放在这个十尺高的半径内。

第二天在教室里，Justin Shmakovski 朝他扔了个手工蹩脚的纸飞机。

不到一会儿功夫，Elliot 做了个更精致的，他站到桌子上迅速地将纸飞机向着眼前的敌人发射。

瞄准！砰！这架纸飞机居然奇迹地正好刺中 Justin 脆弱的眼球。

“Thomas 先生！”，老师怒吼了，“给我到校长室去！”

当天晚些时候，Elliot 买了一根糖棒在大厅里碎碎念。

Casey Wichtitz 叼着烟走过并嘲笑他，“你这辈子都飞不起来的，臭乌鸦。”她笑着说，“你干嘛不去对着鸟自慰呢？我敢打赌你自慰比拍翅膀还厉害呢！”

“去你的！”Elliot 尖声大叫着跑到门口处。

当 Elliot 走出家门时天色已晚。在人行道上他遇到了一个骨瘦如柴的男人，男人盯着 Elliot，眼神充满绝望。

接着男人张嘴发出了“呼啊嘻！呜哇咂！”的声音。

Elliot 想着今晚完成他的杰作后再好好把糖棒品尝一番，但现在他却将糖递到男人的面前，“我懂你的意思。”他回答。

第二天早晨，Elliot 的同学们都挤到运动场上等待预备铃。

“嚎～嚎～”学生们闻声后一致朝门口看过去，发现了已是全副武装的 Elliot，几秒的惊愕后所有人都爆笑起来。

但他们已经被 Elliot 抛得远远的，他俯冲向他们之间并冲进了学校，“嚎～嚎～”，他在大厅内弹跳，在楼梯间 Z 字形地穿梭。

“呜哇！！！”当所有人看到恶臭的乌鸦停在楼顶时都爆发出惊呼，欣喜若狂地鼓掌！他张开双翼，一瞬间后他纵身一跃 ...

接下来的两秒是 Elliot 一生中最美好的时刻，他可以感受到所有人都目不转睛地凝视着他，他在飞，他们敬畏的眼神让他骄傲不已。

十分钟过去了……你现在看到的是，辅导员在安慰着因为 Elliot 死去而抽泣的学生们，警察在努力将他拼合。Elliot 的老师看向这男孩的残骸时，他永远忘不了这一幕：

满是血迹的一只手摆出和平的手势，另一只对他竖起了中指。

完。

仪式

轮到 Maras Grim 去取水了，决定“速战速决”的她提着水桶穿过麦田来到水井边。

她与另外两位姐姐都是绝色美人，但在这个微风习习的日子里，她比两位姐姐更显得美丽动人，因为，她恋爱了。

“呼咻 ~”小麦都在微风的吹拂下徐徐低头，“祝你们今天也过得愉快哦！”Maras 咯咯地笑着对麦田说，她的乳头也在回应着晴朗的气候，思念着她的爱人。

Maras 舀起一桶水往上拉，可没多久她感觉到拉住的绳子突然往下一沉，失去平衡的她就这样翻了个跟斗并且头朝前地跌进了井底。

“糟了糟了！”Maras 大喊着。

一小时后，在落日的余晖下出现两个身影，是 Maras 的二姐 Kauline，她满脸担忧的神情，另外跟着她们忠实的牧羊犬 Au–Au。

“救我！”从井底传出 Maras 的声音，但是当 Kauline 想将妹妹拉上来时，她也被绳子猛地扯下黑暗的井底。

“Au–Au！快来救我们！”Kauline 大叫。

“Au！”Au–Au 应了一声，可它是条蠢到家的牧羊犬，反而跑去咬着散落在旁边的绳子用力猛扯。

“嗑啦！隆！隆！隆！”

天空一道突如其来的闪电劈了下来，劈中了可怜的 Au–Au，接下来这条傻狗滑溜溜的肉碎像红花一样撒满一地。

可怜又愚蠢的 Au–Au。

Maras 和 Kauline 已经放弃了逃脱的念头，这时她们三姐妹之中最聪明的大姐 Giltine 赶来了。

“妹妹你们在……啊！”还没来得及叫完这话的她被地上油腻腻的 Au–Au 残渣滑倒……还跌进了这口诡异的井里。

就这样，Grim 三姐妹从这个世上消失了整整七年。

当归来时，三姐妹侍奉着被她们的美色所吸引的新主人。

虽然美貌已随着时间而褪色，但他赐予三姐妹“随时随地主宰着性命生死”的能力，并且永不消逝。

完

盲目的美

“太棒了！”带着无比赞誉的鲜艳玫瑰随着潮涌般的掌声纷纷落向站在舞台上的 Justine。

“他们都没打中我真是奇迹。”她苦涩地想着，“要知道就算从几英里远我躺着也会中枪。”

帷幕落下后，她回到自己的休息室，将带角的维京人头盔脱下放在一旁，顶着身上微微颤抖的赘肉蹒跚着走到镜子前，这时响起了敲门声，是 Henry，他又来了。

“真是太完美了，Justine 女士，你知道吗，那些报纸都将您誉为‘十九世纪最伟大的歌姬’”，她的视线停留在地板上，很不自在地踱着步子。

“整个城镇的男人都爱着你。”

“笨蛋 Henry，”在镜子前仔细打量自己的 Justine 咕嘟着，“不可能真的有男人爱上我这样的大肥糕。”她摆弄自己上腹的肉，

“多恶心啊。”她想。

但今天的 Henry 不像以前那样只是叹气，她只听到沙沙的，像金属那样的锵锵声，“祝你晚上安好，我亲爱的小姐。”

随后她又听到门关上的声音。

Justine 注视着 Mella 的照片，她是位漂亮又苗条的女高音家，也是 Justine 小时候崇拜的对象。

“Mella 的美丽秘诀是什么呢？”Justine 苦思冥想，顺手拿走了一盒放在桌子上的松露。

几分钟后，Justine 跪在门旁的废纸篓前，身体如窒息般起伏不定，最终她还是放弃了这个念头，将手指从喉咙里抽出。

这时她发现废纸篓的底部有一些玫瑰和一封信，顺便想起刚才那些沙沙的金属声。

她打开信大声读着：“您已夺我心，这是多么不容易的事。”

“不容易的事？”她怒吼着，“简直就是壮举了是吧！”她愤怒地将信件揉成一团扔在地上还不忘加上几脚。

似乎在她体内的琴弦瞬间崩断了，从那以后她决定不再唱歌，只要可以变美，即使将声音献下地狱也在所不惜。

没人知道 Justine 到底发生了什么事。

就连苦苦央求她重返舞台的经纪人，还有请求她发表言论的记者们，甚至 Henry——那个拼了命都想再见她一面的男人，没有一个人知道。

当房东进入 Justine 的房间，他惊愕地发现一个苗条的美女坐在椅子上，她全身赤裸，喉咙被残忍地撕裂，流出的血液在她胸口形成了一束逆向的玫瑰花。

那个女人，手里拿着的，是自己的声带。

完

经典对话

游戏中的角色之间的对话和互动是一大亮点，也最大程度展现了须田刚一的风格！

ACT 2-1 TAKE ME TO HELL

摩托车启动前

加西亚：我知道弗莱明的领地是在高速公路的坚固之障（sound barrier）后面，没错吧？

囧森对此大吃一惊：这可是顶级的恶魔机密，你是怎么知道的？

加西亚回眸一笑：对于因特网来讲这可不是什么秘密！

进门后碰到敌人

加西亚问：这些恶魔怎么都不说话，看起来好沉默啊。

囧森说：他们有什么好说的？既然来到这里就是意味着完蛋大吉，弗莱明可不会让这里的任何一个恶魔走出这片诅咒之地的。

加西亚回应：听起来这个弗莱明可真是个独裁者啊（dick–tator 音似 dictator，英语的文字游戏）。

第一次遇到黑暗侵袭，用光明射击打羊头，黑暗被驱散。

加西亚问囧森：你怎么知道用光弹打那个羊头就能够驱散黑暗？

囧森：你怎么会不知道？人人都知道这个，你身为恶魔猎人可是够差劲的。

于是加西亚说：我是什么都不知道这无所谓，可是如果在这个破地方万一我需要 OOXX 一匹马才能把某扇门打开的话，一定提前告诉我让我有个心理准备。

宝拉出现后，妩媚地叫了声加西亚消失在黑暗中

加西亚说：她身上那件 longjerie 内衣是我陪她买的。（引自 lingerie，英国著名女士内衣品牌）

囧森也跟着说：你？在 Chicktoria’s Secret 买的吗？”（Victoria’s Secret，维多利亚的秘

密，著名女士内衣连锁店，被改成了野鸡的秘密，SUDA51 要强烈自重！）

关于独眼威利的吐槽

刚见到它的时候

囧森说：这不是独眼威利嘛！

加西亚问：你朋友?

囧森说：你开什么玩笑！他是我某大姑妈在东欧领养的孩子！

后面实在受不了威利的拉完屎就逃走猥琐举动

加西亚问囧森：你朋友威利总是这样当众释放排泄物吗?

囧森（笑）："你应该看看他小便什么样子……至少我们通过这些发光的便便就知道哪里来过哪里没去过了嘛……

进入下水道后

囧森：呕，这儿闻起来像厕所。

加西亚：要怪就怪威利吧，我认为他就是飞到哪儿都当是厕所。

第一次见到酒吧

加西亚：地下世界也有酒吧?

囧森：那是，还有自动售货机呢！如果你被诅咒了，那么你一定每天 24 小时每周 7 天都需要便捷的买到酒的途径……

加西亚：（一贯的大嗓门）这些红宝石是搞什么的?

囧森：小点声！这可是威力增强用品，非常非常可疑，非常非常违法！（猥琐的笑）

把眼球喂给门上的婴儿头

加西亚问：你也吃眼球吗囧森?

得到的答复是：想也别想！我很不巧是个素食主义者，谢谢。

在黑暗的通道里面

囧森：这些人的心脏可以让你忍受更长时间的黑暗！

加西亚说：我都不打算吐槽这种糟糕的（游戏）设定为何能通过了……

弗莱明的鬼手伸过来放下了 N 个恶魔

加西亚：这混蛋的手伸到这来干嘛！

囧森：这是他的地界，他想干嘛就干嘛。事实上这里的每件事他都要插一手。

第一次看见双刀口琴男

囧森：这家伙看起来像是个 VIP。

加西亚：非常重要的白痴?（加西亚把所有恶魔都管叫 pendejo, 西班牙语白痴的意思）

囧森：差不多吧，就那个意思。就是以猎奇的方式死掉离开人类世界的恶魔，弗莱明会给予特殊待遇。

加西亚：就是说不是所有的恶魔都被诅咒了?

囧森：当然都被诅咒了，只不过有的是被比较舒服地诅咒了……或多或少有一点优惠之类的。

加西亚：比如说?

囧森：他们被允许保有自己的生殖器官。

ACT 2-2 CANNIBAL CARNIVAL

第一次 BOSS 掉下蓝宝石

囧森：来，把它插到我脸上，相信我，这不意味这咱俩要订婚神马的，所以别担心。

ACT 2-3 WHAT A WONDERFUL WORLD

加西亚：你知道宝拉是我从垃圾箱里面捡来的吗?

囧森：什么? 你不是说你是在超市遇见她的！

加西亚：没错，是在 dime-a-dozen 后面的垃圾箱里。"（dime-a-dozen，好多品牌都叫这个）

囧森：那你就这么从垃圾里面把她捡出来带回家?

加西亚：为什么不呢?

囧森：有时我真的觉得我一点儿也不了解你。

囧森后来又提起这个话题，说加西亚这么做是绑架了宝拉。

加西亚：这哪算绑架！

囧森：你强迫她留在你那儿！这在哪个国家不算绑架?

加西亚：可是我很敬重她，都不敢碰她，直到有天电话响了，她突然说：别接！可我还是接了电话，你当时真该看看那样子囧森，她直接跳起来把电话从墙上拔了下来。这是我见过的最奇怪最性感的动作了，从此之后我和她就好上了。

用吊灯当电梯爬塔的时候

囧森：是我多心了吗? 还是这些水晶座真的有点像男性凸起物?

加西亚：哈哈，你说什么就是什么了。

用完吊灯

囧森说：吊灯！这真是个好主意！

加西亚回道："作为你用屁股想出来的点子还算马马虎虎。"

囧森：错！我没有屁股……"

墓地

囧森：这是怎么回事? 原来可没有墓地这东西，什么时候恶魔死了也要埋起来?

加西亚：从我来这儿开始。

墓园有个空着的坟墓，墓碑上的字是：加西亚·赫特思博，所谓的"恶魔猎人"，由于穿着紫色夹克而死。这也算是弗莱明的恶趣味吧，陷阱都弄得这么奇怪……

ACT 2-4 RIDERS OF THE LOST HEART

第二次打口琴男的时候

囧森又来雷语：这声音就好像猫和口琴 OOXX 一样，而且还没有征求口琴的同意……

加西亚：嘿，别这么说嘛，每个恶魔都有为他自己葬礼选音乐的权利！

ACT 3-1 IT'S A BUGHUNT

加西亚：又看到弗莱明那个城堡了。他有名字吗?

囧森：官方的名字是 Chaku-X！@#￥%%……&*（ ）——+，地人都叫它'麻烦的城堡'。

加西亚：为什么? 难道弗莱明整天找别人麻烦? 哦，一定是因为去到那里路很长很麻烦！

囧森：都不是，是因为要念那个原来的名字太长了，很麻烦！

之后加西亚打烂吊钟，吊钟连同吊在上面的宝拉一起掉了下去砸坏了地面。

囧森：看着真疼。我希望你道歉方面做的一样好，加西亚。

ACT 3-2 MY DYING CONCUBINE

笼子里有爬行怪，但是没有黑暗来给主角打开机关

囧森：也许那些笼子里的'地狱的捣蛋鬼'能祝你一臂之力……呃，一腿之力……呃，管他是什么呢。

宝拉从水里钻出来，全身脏兮兮的对主角一笑然后不见了

加西亚大呼：是我啊，我的天使！

囧森吐槽：是啊，是你没错，问题是那个是她吗?！老天，谁会穿着吊带袜去沼泽里啊……

宝拉第一次发狂追主角

囧森说：虽然我不想这么说，可是显然你的女孩精神有毛病。

加西亚说：宝拉一直都很疯狂。有一次早上，在热情的互动之后，只是为了看看她的反应，我说我已经结婚了，就是个玩笑而已……

囧森嘲讽道：女孩子们就喜欢这种玩笑……

加西亚：结果宝拉就像发疯一样，拿着刀子追着我满客厅跑。她拿刀子的时候好吓人啊。

ACT 3-3 AS EVIL AS DEAD

遇到了另一个恶魔猎人

加西亚说：我不干扰你，你也别来搅合我的事情。

上校说：很好，向我们这样坚硬（hard）的男人一向不会搅在一起。”

囧森一听“坚硬的男人”来劲了：你说啥?

男人：“坚硬”指的是被锤炼过的，有经验的……算了，跟你也说不明白，忘了吧。

囧森：我不觉得我这辈子会忘记这样爆炸性的发言。

另一个BOSS恶臭乌鸦出现了，又一次伪装成了宝拉的样子，随后宝拉的身体被粉碎BOSS出现。

滚落在地的宝拉的头：我还要这样受苦多久? 我只想放弃，痛痛快快的死。

加西亚：你千万不能放弃我！我发誓我来救你了宝贝！

随后加西亚掏出枪刚想打BOSS，之前出现的上校率先开了枪。

上校：这个是我的，别搅合我的事情！这个魔鬼杀死了我最爱的人，我现在只想要她回来！不过看来不可能了，因为挂在这混蛋身上的血肉看起来太熟悉了（这混蛋竟然把被害者的血肉撕碎挂在自己身上……）。

随后开枪把BOSS打倒在地，还把天上伸下来想要把BOSS救走的大手打碎。

囧森不忘吐槽：这才是真正坚硬的男人！

随后BOSS趁机逃跑，上校追了过去。

ACT 3-4 THE BIRD'S NEST

BOSS出现，吃下了自己的心脏变身

囧森：这家伙真是个变态！

加西亚：别这么说，说不定只是他妈妈没有给他足够的拥抱，或者他玩太多电视游戏了。

囧森：可是仅仅‘不能适应社会’和‘亲爱的，我刚刚咽下了自己的心脏’这种疯子还是有很大区别的！

BOSS倒下后掉出来一张传单

囧森看了之后无比激动：那是地下世界最最火热的俱乐部，里面的女孩的XX做得最好，这之后我都会XX在她们的XX里。当然，那是在我还有血有肉的时候。

ACT 4-5 SUBURBAN NIGHTMARES

加西亚：其他恶魔们喜欢弗莱明吗?

囧森：他们至少学会假装喜欢他。弗莱明已经作为恶魔之王存在了太长时间了，甚至有几个傻瓜决定崇拜他，好像这就会拯救他们自己似的。

这次的BOSS又是伪装成宝拉和加西亚亲热，当露出真面目后，囧森帮主角摆脱了歌姬的控制。

然后他一语双关地说：每个好女孩内里都有一个坏女孩急着要出来。

ACT 5-1 TWELVE FEET UNDER

城堡后院

囧森：我们都到弗莱明的城堡后院了，你确定要再往前走么?

加西亚：我是个墨西哥Mexican能人！不是Mexican’t墨西无能人！”（文字游戏，因“墨西哥人”英文中最后三字母是can，而不是can’t，用此表示自己无所不能）

囧森：真不错啊，加西亚，原创度很高啊！

第一次见到背后插管子的雷电怪

加西亚：是我多心，还是这种恶魔看起来比其他的更愤怒一些?

囧森：显然是他们很生气，看起来随时都会爆炸！而且这不是修辞而是字面意思！

之后宝拉第二次发疯追主角

囧森：我想你的女孩神经病又发作了！

加西亚：她没有神经病！她只是暂时迷惑了而已！

ACT 5-2 DIFFERENT FERSPECTIVES

加西亚从地底上来，打开门发现院子里全是恶魔：“这一堆东西全挤这一块儿了！”于是果断把门关上。

然后自己干笑两声：“让我猜猜，等我再把这扇门打开，外面那些恶魔就又会全都不见，对吧?（他想重复游戏刚开始打开恶魔大门的情况）囧森已经懒得吐槽了。直到加西亚又一次把门打开，一堆恶魔冲向他时，囧森才说了一句：想法真不错，加西亚。

进入弗莱明城堡前面有块石板，上面写着：Moor Pu Dekuf。

加西亚问：这是什么意思?

囧森回答：我哪知道，一定是(游戏）设计者的玩笑。

加西亚傻了：啥设计者?

ACT 5-3 THE CASTLE OF HASSLE

进入城堡抬头一看，加西亚自语：我恨爬楼！

囧森吐槽：看看你，和个老头儿似的！

ACT 5-4 THE FINAL CHAPTER

弗莱明啃着一条大腿说到：等等我，我这点小炒还没吃完呢。

加西亚：不着急，好好享受你的晚餐吧，毕竟这将会是你吃到的最后一餐了！

弗莱明：你真以为你赢了吗? 我喜欢你这样。很高兴看到你最后还是能加入我们的狂欢。要来一口我的“最后的晚餐”吗? 这肉脂肪很低，是上等品哦。

加西亚：你吃什么呢? 哦不，看我犯傻了，你吃谁呢?

弗莱明：当然是你心爱的宝拉！你看，皮肤这么柔软细嫩。

加西亚怒极攻心掏枪就射，囧森却警告说：“别开枪，加西亚！”

果然，这一枪射中了弗莱明身体里关着的宝拉。

弗莱明：看看这个，只有最纯正的女人才回散发出红色的光芒！她是我恶魔领主的女人，你别想要回她了！（此处暗指之前女猎手是身着红色的，不难联想到宝拉其实就是弗莱明的皇后，女猎手其人。她终于逃回到人类世界被加西亚捡到，于是弗莱明想方设法要把她夺回去。）

游戏结束后的字幕，有一部分特别感谢与声明，与惯例不同，来自于虚构的电影拍摄的角度，很有意思。

声明：特别感谢弗莱明先生，感谢他对剧组一如既往的支持，以及慷慨地提供他的城堡来作为拍摄场地。

本剧所有外景都是真实取景，拍摄于弗莱明的城堡，拍摄从2009年开始直到2011年三月杀青。

本剧内景都是于SUDA51工作室下属摄影棚内搭建。

本剧的拍摄经过特效处理，没有伤害一个恶魔，除了乔治（2–4骑马的大BOSS）的马病了，以及有人真的射到了羊头。

本剧所拍摄的恶魔镜头都是在其原本生活状态下抓取，而不是人工喂养的恶魔，确保了他们在剧中的表现真实可信。

文 奈落 美编 NINA

由黑曜石制作，SE 发行的这款动作 RPG 大作是很多美式 RPG 迷们翘首期待的。本作发售后引来了一些恶评，糟糕的打击感、存在感薄弱的商品系统，以及慢热的战斗系统，让不少“来之容易”的玩家浅尝之后怒删或者飞盘，而另一些观望的玩家也就望而却步了。不过凭心而论，本作其实有很多可取之处，比如古朴大气的音乐、后期行云流水的战斗，美轮美奂的场景，适合联机的迷宫设计都需要玩家慢慢体会。放下浮躁的心，你会发现这款既传统又时尚的游戏会让你心悦诚服。

地牢围攻Ⅲ		Square Enix	动作角色扮演
X360	Dungeon SiegeⅢ		美版
	2011年6月21日	1~4人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：16岁以上

第十军团复兴指南
——地牢围攻Ⅲ全面攻略

按键指南

战前须知

任务寻路系统

本作和“《神鬼寓言》系列”类似，有直观的任务提示系统，玩家再也不用担心被各种主线支线任务不知何去何从而弄得头大。开启任务菜单后能清楚地看见任务的进行状况，选择跟踪这个任务后，在地图中按下十字键上就可以跟着任务路径走啦。不过有时候会遇到死胡同，这时有些情况是需要在周围找一下开关；有些是要等到后面才能开启通路。另外，有些任务是自动完成的，大部分是要回到指定地点或者指定人交任务的。和一般网游一样，表示可以有任务接的 NPC 头上是一个叹号，完成后可以交任务的 NPC 头上是一个问号。

角色与成长

本作一共四位主角可供选择，冒险中可以全部收为同伴。不过玩家可以控制的角色就只有一人，所以想体验四位角色就只能通关四遍。四个角色其实是有难易梯度的，第一次玩建议选择剑士和枪女，这两人的独自生存能力和输出都不错，操作上也比较容易。每个角色都有九个技能，两种战斗形态分别对应三个技能，防御形态对应三个辅助技能。每种技能还可以进化，战斗中按下 RT 配合技能键就可以释放，一般来说都是群体效果或者特殊状态。另外，每种技能还有两个升级方向。具体说明和参数详见后面的角色技能列表。本作的流程中没有必要刻意练级，基本没有卡人等级的地方。

战斗心得

本作的战斗设计颇具水平，但首先糟糕的打击感减了一分，其次慢热的设计也让不少人浅尝辄止了。游戏的战斗其实与一般 RPG 完全不同，更偏向于单纯的动作游戏。普通攻击两三下接一个技能——再攻击两三下蓄满 MP 的这种循环大大加快了战斗节奏。而且翻滚的无敌时间较长，硬直时间适中，完全可以当做一款动作游戏来玩。战场中注意，一旦觉得危险应该理解使用回复技能回血。怪多的时候很有可能被秒杀，多翻滚注意站位。战士最适合新手；女枪手需要一定的意识，玩起来很有趣；火女和法师的实力很强，但是操作需要频繁切换，有一定难度。选择自己喜欢的角色，尽情享受本作个性的战斗吧！

装备与消费品

本作没有消费品道具。装备靠掉落或者购买，遗憾地是整个游戏的几个商店中都没有几件值得购买的道具。这两个原因也决定了商店和金钱形同虚设，玩家看见不想要的装备甚至不必去捡。因为捡了就只能卖钱，而钱的意义并不大……（除了一项成就与卖商品总额有关）珍稀级别的装备都是在固定地点的，最终迷宫几个墓穴中玩家应该仔细搜索一下。另外部分敌人也会掉落珍稀道具。除了明摆着的宝箱，游戏中有几处地牢的墙壁是可以打破的，在那里面往往有一些非常好的道具。另外，游戏中某些选项也会涉及到道具的获得，比如最终战前的商人，如果你在地牢中没有选择放他出来，那么到时候他就不会出现卖给你道具……

战斗中的回复

本作中并没有所谓的消费品道具。HP 是靠技能徐徐回复，或者在地上直接捡起血球。MP 和辅助技能点数（血槽下的圆环）都是靠打击敌人获得的，而且恢复得非常快。本作没有技能 CD，但是 100 制的 MP 也决定了玩家无法连续释放技能。所以说本作的战斗系统其实和一般的 RPG 不同，节奏更快。

对话中的选择

和一般的美式 RPG 相同，本作的对话存在自由扩展的系统。你可以根据自己想知道的提问，并做出自己的选择，也可以不听废话。对话系统除了帮助玩家了解故事之外，还对两个方面有影响：首先是角色好感度，有些选项能提高队伍中特定角色的好感度；其次是 Deeds，所谓 Deeds 就是玩家的某些选择会直接提高特定角色的基础能力参数，简单明了。除此之外，某些地方的选择还会对后面的剧情有影响。

与同伴并肩战斗

本作提供了很好的多人游戏环境。在单机时，玩家既可以与电脑并肩作战，也可以随时随地让身旁的朋友拿起手柄与你一起战斗。在网络环境中更是可以参加到别人的游戏或者邀请别人到自己的世界中。本作的关卡设计其实非常接近网游，对多人协力的适应性很好。游戏中，玩家如果不幸战斗不能，身边活着的同伴就可以来复活你，多多利用这个系统战斗会轻松很多。

收集要素

本作真正意义上的收集要素就是 Lore，也就是游戏中的书籍文献。内容从历史故事到书信应有尽有，涵盖了艾伯大陆和第十军团的方方面面，点点滴滴。有兴趣了解游戏中背景和历史的玩家不妨每到一处停下来读读这些，说不定会让游戏的代入感倍增。此项收集也和一项成就有关。

Lucas

技能

技能名称	效果	进化后	红色路线	蓝色路线
Shield Pummel	挥盾攻击前方单体敌人，3秒眩晕效果，造成20%附属伤害	判定区域从单体变为群体	技能本身伤害增加20%，下一级再增加20%	20%概率击倒敌人，下一级再增加20%
Blade Dash	Lucas向前冲刺，对轨迹内复数敌人造成伤害	连续冲刺，直到魔法用光或者敌人全清为止	对出血敌人追加20%伤害，下一级再追加20%	技能致命一击几率增加10%，下一级再增加10%
Graceful Repose	开启后30秒内回复50%生命	开启后整个队伍30秒内回复50%生命	偷盗5%生命值，下一级再增加5%	受到攻击时获得5%魔法，下一级再增加5%
Heroic Charge	Lucas向前冲刺，对轨迹内复数敌人造成强力伤害	伤害进一步增加，并追加击倒效果	增加20%技能DPS（每秒伤害输出），下一级再增加20%	对HP10%以下的敌人发动会心一击，每一级增加10%几率
Wind Shear	剑气波对轨迹内最大8个敌人造成伤害	附加击倒效果	20%几率造成敌人流血状态，下一级增加20%	另敌人减速10%，下一级再减速10%
Shield Wall	发动后30秒内防御力20%提升	我方全体有效	技能发动时，自身格挡能力提高20%，下一级再提高20%	反弹10%伤害给施加攻击的敌人，下一级再上升10%伤害
Vanguard's Strike	跳起的范围攻击	周围敌人吹飞击倒	把敌人震退1米，令其在5秒内减速10%。下一级再震退1米并再减速10%	使用此技能击杀敌人后获得5点魔法值，下一级再增加5点魔法值
Earthrending Strike	扇形范围攻击	追加倒地效果且判定区域为圆形	此技能有20%几率击倒敌人，下一级再增加20%几率	扩大攻击范围2米，下一级在增加2米
Unbridled Wrath	30秒内回复集中力	我方全体有效	20%几率打断无效化，下一级再增加20%	回魔量提高10%，下一级再提高10%

天赋

天赋名称	描述
Devastating Criticals	致命一击伤害增加10%，下一级在增加10%
Force of Will	将Will的10%转换为DPS，下一级再增加10%
Victory Rush	消灭敌人时4%几率回复HP，下一级再增加4%
Wrathfal Might	增加4%伤害输出，下一级再增加4%
Focused Rage	受到攻击时5%几率回复MP，下一级再增加5%
Focused Strikes	攻击敌人时4%几率回复MP，下一级再增加4%
Death Defying	自身HP小于25%时，有7%几率回避敌人攻击，下一级再增加7%
Cull the Weak	当敌人生命低于1/3时，2%几率对敌人造成致命一击，下一级再增加2%
Trade Master	物品出售价格增加4%，下一级再增加4%
Rejuvenation	回复HP的量提升4%，下一级提升4%

Lucas

Katarina

技能

技能名称	效果	进化后	红色路线	蓝色路线
Heartseeking Shot	狙击，具有高致命一击概率，同时造成击倒效果	变为群体判定	击杀敌人后，自身回复6点MP，下一级再增加6点回复量	5%几率出现连续弹射效果，下一级再增加5%
Caress of Suffering	造成单体敌人眩晕并13秒内减速	变为群体判定并附加伤害加成	击杀敌人后回复HP/MP	降低命中此技能敌人的攻防
Charm of Eternal Life	30秒内徐徐回复50%HP	我方全员有效	技能发动时每次攻击回复一定量HP	技能发动时防御力提高15%，下一级再提高15%
Chosen Prey	令敌人在13秒内更容易受到致命一击	变为群体判定	命中敌人后会降低其速度和攻击力	技能作用期间将敌人击杀后恢复自身HP/MP
Warding Ritual	能量波震退范围内敌人并造成伤害	被震退后的敌人出现麻痹效果	增加技能基础伤害	13秒内使敌人减速12%，下一级再减速12%
Call of the Hunt	30秒内强化攻击力	我方全员有效	发动后提高自身敏捷	发动时受伤害后会自动回复一定量HP
Flintlock Fury	连续射击直到MP消耗完或者手动取消	增加技能伤害输出	增加此技能震退效果，并令命中敌人减速	增加技能伤害输出
Black Hound Familiar	召唤一只猎犬	猎犬咆哮造成附近敌人减攻减防	增加猎犬的攻击力和HP	猎犬伤害输出的一部分转化为自己HP
Thorned Rose	30秒内将受到的伤害三分之一反弹给敌人	我方全员有效	增加反弹伤害	同时令敌人减速

天赋

天赋名称	描述
Steady Aim	敏捷增加4%，下一级再增加4%
Markswoman	步枪射击有4%几率弹射到周围敌人，下一级再增加4%
Call Your Shots	每次用技能Caress of Suffering 或者Chosen Prey杀死敌人时都会回复2点MP，下一级再增加2点恢复量
Rites of Restoration	HP回复量提高4%，下一级再提高4%
Surprise Attack	使翻滚具有攻击判定
Critical Precision	致命一击造成的伤害提高4%，下一级再提高4%
Thrill of the Hunt	每次致命一击回复5%魔法，下一级增加5%回复量
Spiritual Backlash	被攻击时有4%概率震退敌人，下一级提高4%
Swift Defense	敏捷度的10%转化为格挡，下一级再增加10%转化量
First Strike	首次攻击有3%致命一击率，下一级再增加3%

Katarina

Anjali

技能

技能名称	效果	进化后	红色路线	蓝色路线
Spinning Kick	飞踢造成前方区域敌人伤害	追加击倒效果	有10%几率令敌人眩晕2秒，下一级再增加10%	有20%几率对敌人造成持续性火焰伤害，下一级再增加20%
Aura of Immolation	圆形范围火焰伤害，持续9秒	增强伤害效果	此技能的伤害值增加10%，下一级再增加10%	技能作用范围内我防队员回复2%HP，下一级增加2%回复量
Inner Warmth	30秒内回复50%HP	我方全员有效	技能发动中10%几率对敌人攻击进行自动反击，下一级再增加10%	技能发动瞬间回复2%HP下一级再增加2%回复量
Hurl Spear	将矛作为飞行道具投掷造成伤害	增强伤害	被此技能击中的敌人有5%几率晕眩3秒，下一级再增加5%	有20%几率对敌人造成燃烧效果，下一级再增加20%
Summon Jackal	召唤一只火焰狼	火焰狼又自爆效果	火焰狼HP增加10%，下一级再增加10%	火焰狼的攻击10%几率造成持续性伤害，下一级再增加10%
Ignite	为武器附加火焰效果且增加50%Wii至DPS	我方全员有效	发动后攻击敌人时20%几率造成持续燃烧伤害，下一级再增加20%	发动后攻击敌人时5%几率回复HP，下一级增加5%
Fall From the Heavens	从空中降落攻击，对范围内敌人造成较大伤害	下落范围出现火焰效果并对敌人造成持续火焰伤害	有10%几率使敌人倒地四秒，下一级再增加10%	技能伤害增加10%，下一级再增加10%
Pillar of Fire	召唤火柱伤害敌人	召唤火墙，伤害范围和威力加大	对敌人造成15%的减速，下一级再增加15%	此技能伤害值增加10%，下一级再增加10%
Volatile Barrier	自身周围形成魔法茧，30秒内吸收自身25%生命值后爆炸，对周围形成巨大伤害	我方全员有效	增加10%伤害吸收，下一级再增加10%	魔法茧爆炸后伤害增加20%，下一级再增加20%

天赋

天赋名称	描述
Radiant Will	Will增加5%，下一级再增加5%
Grace of Flame	Agility的5%加成至格挡能力，下一级再增加5%
Spiritual Devastation	发动致命一击时，有4%几率击晕敌人，下一级再增加4%
Phoenix's Warmth	当受到攻击时，有10%几率恢复HP，下一级再增加10%
Reprisal	受到攻击时3%几率反弹持续性火焰伤害
Militancy	发动致命一击时回复MP，回复量随等级提高
Defender's Advantage	格挡时，有一定几率在10秒内增加攻击力
Brutality	发动致命一击时有一定几率造成范围伤害，并击倒所有敌人
Fury of Fire	击败敌人后进入狂暴状态，持续10秒，伤害输出能力随等级提高
Radiance	HP回复量提高4%，下一级再提高4%

Reinhart

技能

技能名称	效果	进化后	红色路线	蓝色路线
Lightning Strike	单体闪电攻击	释放闪电球对触碰到的敌人造成伤害	技能发动时击晕作用范围敌人，持续0.4秒，下一级增加0.4秒持续时间	10%几率对附近敌人造成伤害，下一级增加10%
Clockwork Trap	召唤陷阱，范围内爆炸伤害	增加陷阱作用范围和伤害	被此技能击中敌人减速12%，持续2秒，下一级增加12%减速，增加2秒持续	技能伤害增加10%，下一级再增加10%
Circle of Healing	在30秒内恢复50%HP	我方全员有效	发动时自身所受到的伤害减少5%，下一级再减少5%	发动时附近敌人会受到一定量持续性伤害
Mirror Leap	瞬移到指定位置同时留下一个分身	分身具有嘲讽效果，强制周围敌人攻击分身。	发动时起点附近敌人会晕眩1-3秒	分身反弹10%伤害，下一级增加2%伤害反弹
Geometry of Annihilation	制造一个持续伤害的能量场	能量场持续时间增加，并附加击晕效果	增加两秒持续时间，下一级再增加两秒	作用范围内敌人减速5%，己方人员加5%敏捷
Barrier Field	释放魔法保护罩，吸收单体受到伤害的33%	我方全员有效	反弹10%物理伤害，下一级再增加10%	10%几率反弹远程攻击，下一级再增加10%
Electrocute	释放一个持续伤害的能量之种，直到手动停止或者魔法用尽	击晕单体敌人，直到手动停止或者魔法耗尽	目标周围的敌人受到额外伤害	技能基础伤害增加5%，下一级再增加5%
Creative Destruction	释放扇形气流，作用区攻击敌人的同时回复我方成员HP	增加伤害附带击晕效果	技能造成伤害的3%补充到自身生命，下一级再增加3%	敌人每次受到的伤害递增5%，下一级再递增5%。
Perpetual Momentum	30秒内自身魔法徐徐回复，免疫击晕和减速效果	我方全员有效	发动时自己魔法回复增加12%，下一级再增加12%	发动时任何回复效果都会增幅5%，下一级再增幅5%

天赋

天赋名称	描述
Genius!	Will增加4%，下一级再增加4%
Dynamic Mastery	用Lightning Strike, Mirror Leap,或者Electrocute攻击敌人时，敌人将会受到3%的电击伤害加成，下一级再增加3%伤害
Entropic Mastery	用Clockwork Trap, Geometry of Annihilation,或者Creative Destruction时，敌人陷入虚弱状态，下降3%的攻击力，下一级再下降3%攻击力
Numismatics	拾得金钱增加20%，下一级再增加20%
Ruin and Restoration	虚弱敌人，每秒2%几率偷窃敌人HP，下一级再增加2%几率
Quick Thinking	Wii的10%加成至DPS，下一级再增加10%
Shock and Awe	电击效2%几率造成短暂的击晕效果，下一级再增加2%几率。
Adept Spell Casting	魔法消耗降低4%，下一级再降低4%
Timely Escape	翻滚后原始地区周围敌人会出现减速
Eureka Moment	每次发动致命一击一击时，恢复2%的MP，下一级再增加2%恢复量

攻略始动

游戏开始讲述了著名的第十军团，在老国王死后被女将军简·卡桑德策反，并被其屠戮殆尽的往事。而你将扮演第十军团的一位幸存者后裔，展开救国和复仇的冒险。此时有四位主人公供玩家选择，这四人的区别和性能的详细介绍在前文中有提及。玩家不妨仔细研究一下再做选择。

序章

一上来依然是教学关，玩家接到军团老臣奥多的信赶往起义军据点。这里要玩家熟悉一下基本操作和两种战斗姿态的切换。一直走击败几波敌人后遇到前来迎接的骑士马丁，听从他的计谋点燃三个火药桶后过桥，炸掉桥后二人逃脱，序幕结束。

第一章

逃脱的二人沿着枫树林前行，过桥时遇到持火枪的佣兵，选择左边直接开战即可。来到大本营见到奥多后完成任务，尝试一下升级，并获得新任务。此时按下十字键左可以快速浏览当前主线支线任务，并设定追踪。平时地图画面中按下上键就可以显示追踪任务的路线了。此处建议玩家在据点中多搜集一下宝物，别忘了地下一层还有几处宝物和几个大蜘蛛。

离开大本营后过桥，左边的路是支线任务“The Unlucky Merchant”接下任务后沿着左边的路一直绕，找到商人的马车后完成任务，顺便可以买一些东西。继续往前，击败BOSS“Boris”会获得道具“a lescanzi sash”。来到Lower Raven's Rill村后，第一章结束。

第二章

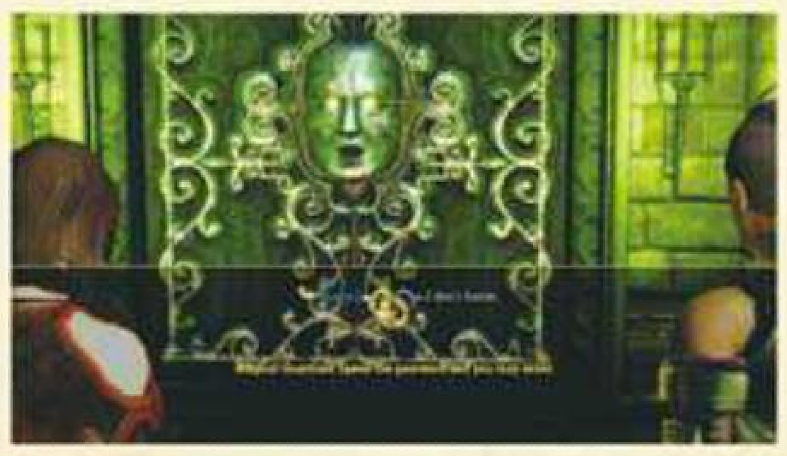
进村后四处逛逛，在两处剧情点（地图中圆环）对话后完成主线，之后接下三个支线任务：“The Widow's Revenge”需要击败Boris，如果之前已经杀死他的话直接完成任务。“A Prized

Possesion”需要杀死 Ottokar。“The Fishing Hole”需要杀掉 Nishemmu。每个任务通过左键选择跟踪，再按上键即可显示目的地路径。完成支线任务后可以选择要钱或者要经验，请酌情选择。

整顿完毕后按照主线任务引导前往 Stormsong Cavern。进洞不久后遇到 Leona，她说这个洞内藏着巫婆正在拷问某位军团遗孤，但却并不想对自己的背景和动机多做解释。不论如何，她给了我们一把钥匙用来开启关着我们同伴笼子。继续前行，某处三岔口的左方有一条向下的路藏着宝物和一个记录点。来到 BOSS 处，二话不说与巫女开战。巫女会召集大批小兵和协力巫师，自己还会瞬移和扩散弹等技能，被围攻的话有可能遭遇不测。本作的四个职业成长前期在 BOSS 战方面不是很平衡，近战职业在打这个 BOSS 的时候要注意回复和闪避迂回。而远程职业如女枪手 Katarina 只需卡位狙击就可以很轻松地击杀 BOSS。

击败 BOSS 后救出同伴火精灵 Anjali 和一名 NPC（大本营商人）。之后走不多远，再次遇到洞口给我们钥匙的 Leona。这次她终于表明自己的真正目的，要我们完成一个支线任务“Gunderic Manor”。

顺着向导来到鬼屋 Gunderic Manor，进门后直接顺着鬼魂的声音找到 Alise 的亡灵，接下任务“A Wayward Soul”原来她的父亲堕落与恶魔为伍，并且让这里充满恶灵，而她自己也被古老的魔咒封印沦为孤魂野鬼。她给了我们东翼的钥匙，并请求我们结束这一切，还她安息。出门后开始刷怪，这里的敌人在低等级情况下显得有些难，注意先清理掉会放白色追踪弹的巫师会轻松一些。



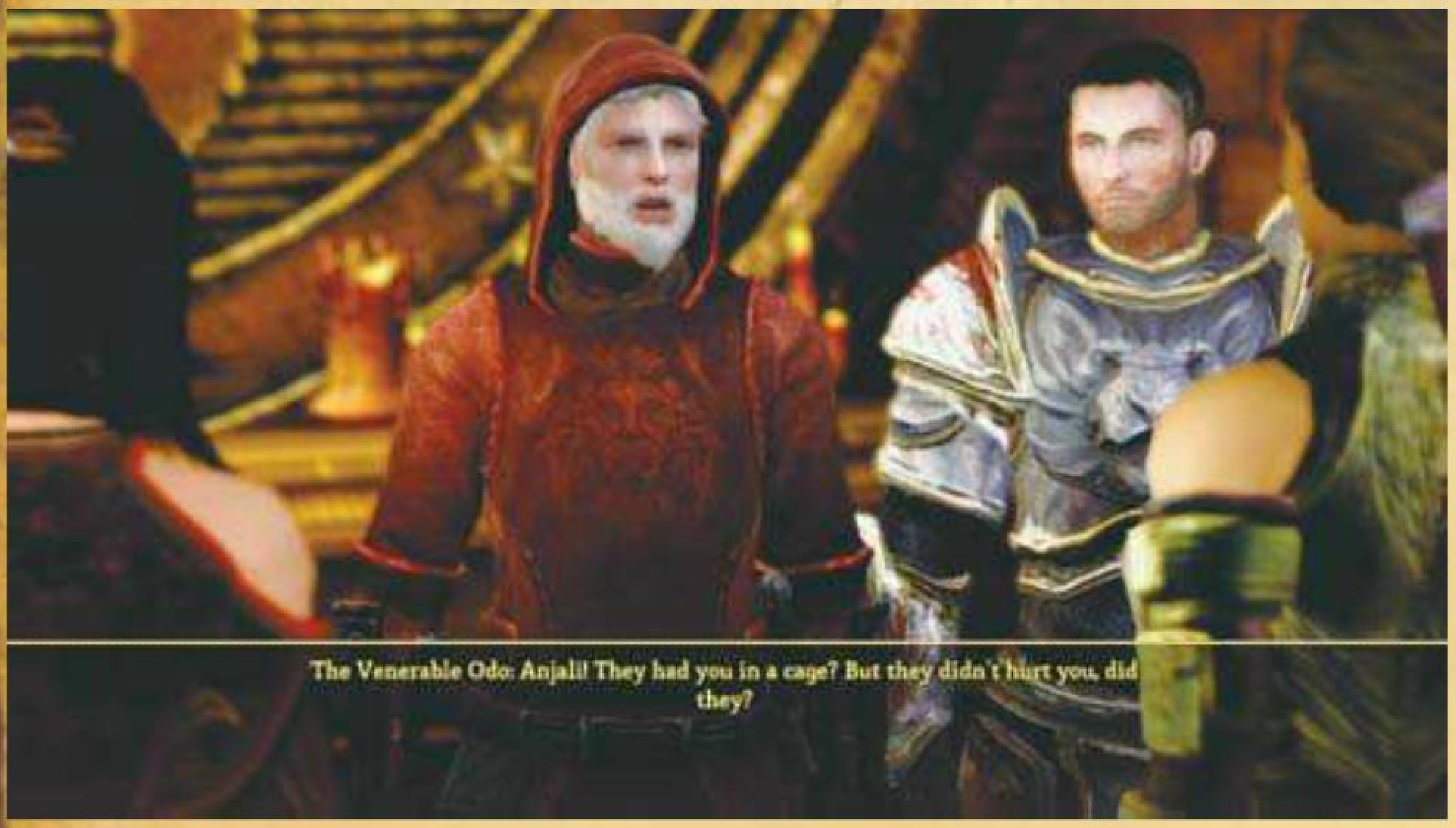
二楼恶魔之门处需要密码才能开启，而密码在鬼屋内散落的传说和书本中。不过不必密码也可以通过，不停地选择猜（Guess）瞎猜自然会引起恶魔守卫的不满，不过几次之后它会被你的韧性感动……并放你进去。这时会开启本作的“Deeds 系统”——简单说就是通过某些特殊事件获得永久性能力点数加成。此处，如果你找到密码会加两点 Agility（敏捷）；如果没有密码连续猜会加两点 Stamina（耐久）。进入房间后开启任务“A Wayward Soul”的新目标：Enter the Vault。下楼进入东翼，一直走来到拉摇杆的地方，此时摇杆不能启动，从右侧通道走有 BOSS 战 Mire Hulk Horror。这个召唤出来的生物本身不难对付，但是身边的法师攻击力很高弹幕也比较密集，应该首先清理。击败 BOSS 后拿到键道具火石，回到摇杆房间使用进入。

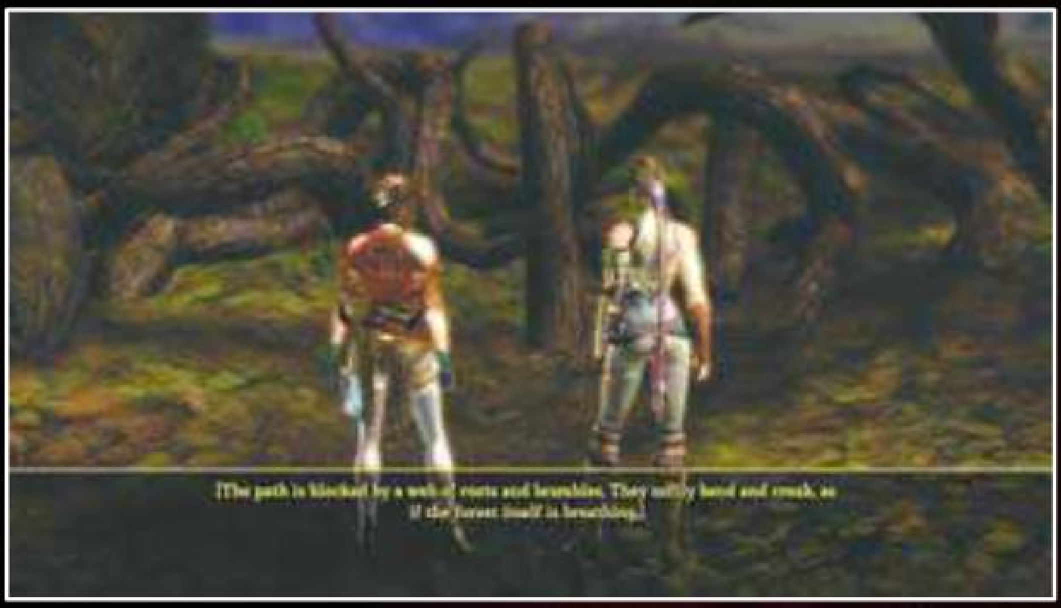
来到装有绿色魔器的房间，选择毁掉它并用武器击碎，就可以完成任务“A Wayward Soul”超度 Alise 的亡灵，最深处的房间是 BOSS 堕落骑士 Gunderic，这个 BOSS 明显血比之前的要厚很多。他每隔一段时间会召集小兵，如果玩家用的是远程职业要注意先清理小兵。持久战中注意躲避并时刻保持回复 HP 的状态即可。

出去后遇到 Leona，她谢过我们后提出接管这座别墅。此处如果选择同意，会获得三点 Will；不同意的话会获得三点 Stamina。之后可以选是否传送回去。回到村庄后还会遇到自动任务“Hiding Out”接过道具后任务先不急找她的丈夫 Niku，以后才会有机会完成这个任务。此时先回大本营追主线任务。

回到大本营，之前从笼子里救出的大众脸在大本营开了道具店（基本没有值得购买的货……），之后奥多给玩家负一层打开大门的钥匙，玩家可以从这里进入东部森林 East Forest 了。

第三章





在东部森林入口处调查一具尸体会得到一个任务“A Loss for Words”，目的是收集三本书。顺着任务路径分别战胜两个小BOSS后得到两本书，最后一本书在蜘蛛洞穴。那里也正是之前“Hiding Out”任务的目的地。在蜘蛛洞穴的深处找到第三本书。然后走到尽头发现被大蜘蛛生擒的Niku。击败BOSS大蜘蛛“苍牙”后解救Niku，完成任务。回到大本营将三本书装在书架上开启暗门能获得一枚不错的戒指。

进行主线任务，进过东部森林来到The Mournweald（悲伤幽林），此行的目的是找到第十军团被屠杀的现场，并拿到军团大将军的图章戒指已开启诅咒之路。一路上会有很多水怪从水中突然跳出。这些怪的攻击力不俗，防御低的角色应该小心。在路的尽头，终于找到军团先烈们忠骨安息之地。拿到关键道具图章戒指后，注意搜刮这里右侧有一面盾非常不错，左侧有两把剑也算凑合。

正要出去时眼前出现了一个少年的幻影。他说单凭这枚戒指还不能开启诅咒之路，他愿赋予玩家真正开启诅咒之路的力量，但作为交换条件不允许我们再踏入此地半步。

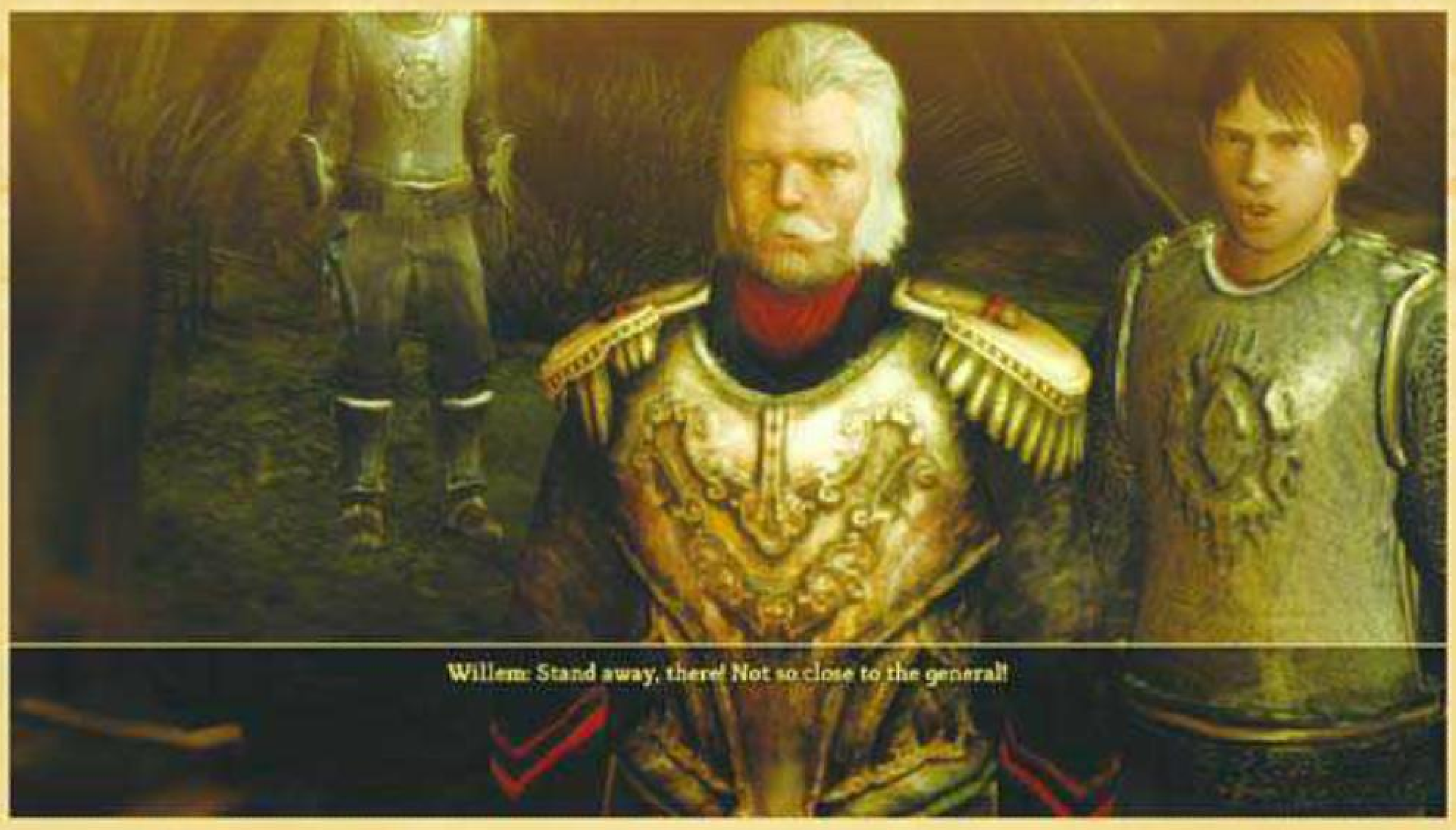
进入诅咒之路，径直前行看似无路的地方其实有一条隐藏通路，有一个宝箱。右侧通往目的地Gunderic Mausoleum。

第四章

进入Gunderic Mausoleum后地图上方有一个WEAK WALL，击碎后能获得一件女枪手的重要装备，一定不要错过。经过墓地，有一个小BOSS法师，结果她后终于来到镇压军控制的小城市，这一路比较轻松也是单线的。城镇大厅与简·卡桑德的女将Rajani对战。她有两个形态，第一个形态会放小范围锁定魔法，基本无压力。第二形态回释放连续锁定魔法和跟踪光弹，并且本体会积极瞬移。这时远程职业要小心被秒杀。近战职业的难点是难以跟上她瞬移的步法，多用飞行道具或者冲技能是相对有效的办法。击杀她以后记得搜刮这里的道具并解救村长。回到大厅开始对Rajani的审判，从言语中得知这位火精灵对主人盲目忠心。在最后的选择中，杀死她会获得两点Attack；放走她会得到两点Will。

主线剧情事件之后，我们踏上新的旅途，但是路上遇到之前的村长，接下支线任“Heroes of Old”。沿着任务路径来到大门前，与学者对话后分别启动门前两个机关即可打开大门，升级任务。同时接下学者的分支任务“Relics of Another Age”，进入教堂地下墓室寻找三个古代遗物。地下墓室的结构复杂，三个遗物的收集过程中，其中一个在一道有锁的门中，钥匙就在对面房间的尸体上。路上的骷髅勇士Skeletal Champions身上有小几率会掉落稀有道具“Ulfgrim's Buckler”，有兴趣的玩家不妨刷刷看。最后来到地下面对Drakomir：这个BOSS比较难缠，场地狭小，且BOSS的连续输出又很高，而且隔一段时间他也会召唤杂兵。只有利用BOSS机动性不足的弱点进行迂回战，不要贪多，掌握节奏很快耗死BOSS。出来后两个支线任务全部完成。

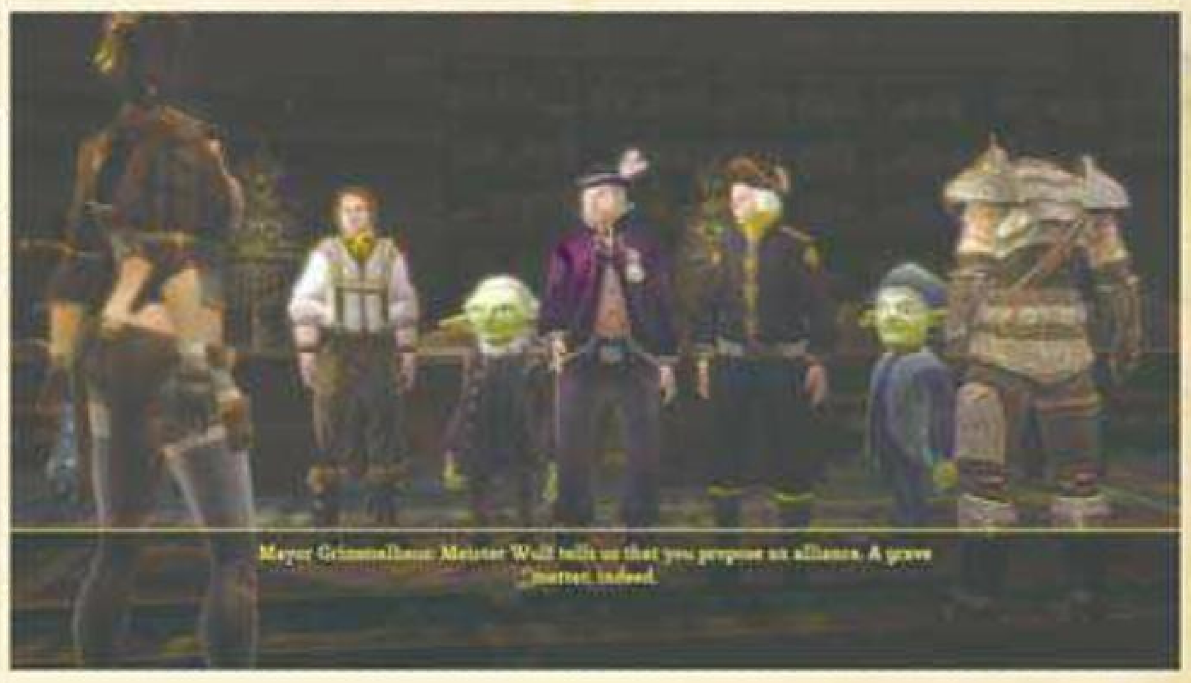
第五章



顺着悬崖走，遇到一位旅人提示我们前方需要多加小心。果然，原本的通路被一辆损毁的马车挡住了，只有从最危险的沼泽腹地前进。这里有一种持盾的教会骑士，最好在远处就解决。向前走遇到第二位同伴，这时就可以在菜单画面中选择同行队伍中的同伴了。遇到禁卫军领袖后，与他攀谈中，如果同伴是剑士Lucas选择说实话会获得奖励；同伴是枪女则选择说谎会获得奖励。对话后在旁边接到支线任务“Lost in the Swamp”，目的是寻找到走失在沼泽中的童子军小队。顺着路径站到第一支队伍后，暂时切换任务路径，因为有一处地方暂时过不去。对付钻地虫子敌人，高难度下如果觉得很难缠的话可以用有标记的技能跟踪它。途中有一处移动平台过不去，应该绕到另一侧开启开关。遇到BOSS后应该先输出一段时间待BOSS召唤小兵以后绕着场景将笼子里被俘的人放出来。此战也属于稍有不慎就会被秒的战斗，与玩家联机或者合作时选择战士拉住怪是最有效率的办法，与电脑合作的话，高难度下有些看人品。结束战斗后BOSS屈服，提供一些资源供我们支配，此时之前支线任务“Lost in the Swamp”中走不过去的一个地方现在也可以通过了。在土著营地中还可以接到支线任务“Missionary Work”。与前方女子Arah交谈后任务正式开启，顺着路径去干掉一只钻地虫BOSS即可拿到任务物品，这个任务的奖励是一个不错的饰品。回到禁卫军营地交齐任务后即可离开这片恶心的沼泽。不过刚出来就遇到寻仇的BOSS，这个Svarbog基本无压力，轻松搞定后前往下一个大城市。

第六章

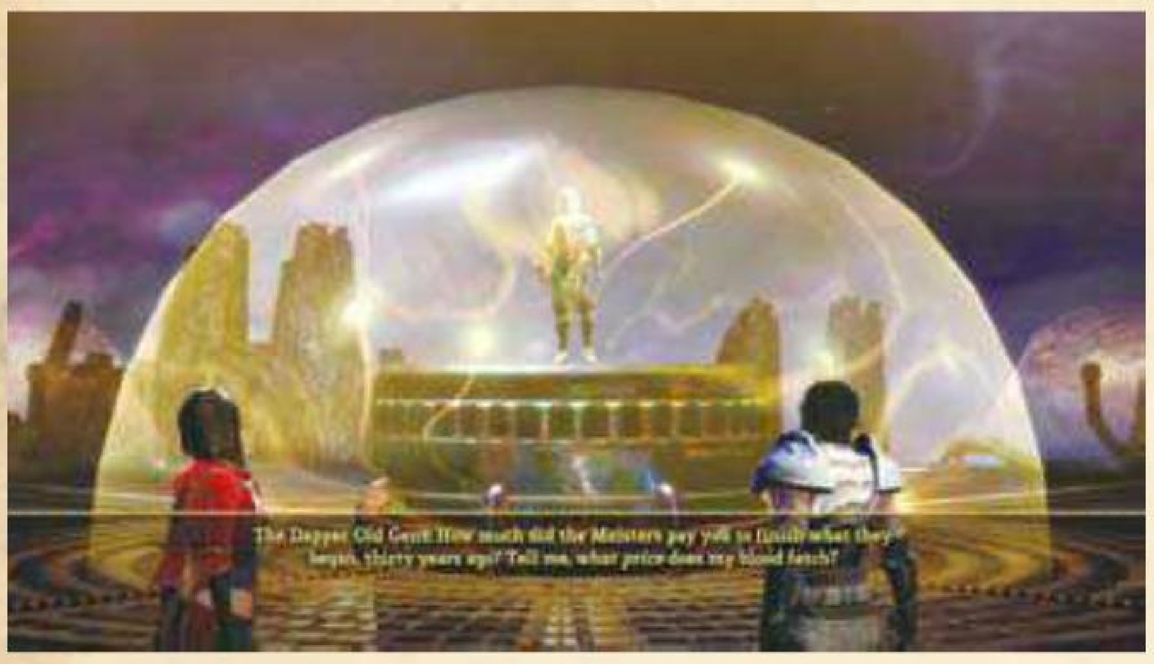
来到大城市Stonebridge City接下道具店老板娘的支线任务“Supply Lines”，回到城外剿灭一伙敌人即可完成。之后一路走到军团真正的大本营。这里已经被废弃很久，很多敌人占据了这里，而且到处都是机关。这里的战斗不必硬拼，解除机关以后敌人会自动退去，按照路径提示收集四本书后来到二楼开启诅咒之路。奥多的马丁转眼之间就被传送过来了……



大本营草草建立后，接下来我们要去市政大厅，拉拢一些当地的权贵要人。这里我们要赢得三个权贵的投票才行，也就是三个支线任务。剧情主线后，把这里所有的支线任务接下来，其中地精Fiddlewic的真正任务要稍等，先要决定门外关着的那个Krug的命运，选择与他谈话得知他其实是一个天生长的丑的人类而已，而且情绪比较释然。玩家如果相信就放了他，否则就继续关着他。不论选择如何都会迎来第四位主人公的加入。此时回去与地精Fiddlewick对话才能真正开开启他的任务。而保守的市长暂时还在观望，我们先不理他，踏上分支任务之路吧。

通过Lower Ward来到大副本Great Foundry，在这里按照任务提示可以完成几个支线任务。本关的流程很长，由于包含着几个收集任务，路线也比较复杂。要点包括：遇到封死的门或者没有路的时候，要绕一下开启开关。封着火豺的笼子打开后有几个宝物不要错过。本关的大块头敌人非常耐打，用封锁或者眩晕、减速等技能减少被秒杀的几率。最后的BOSS难度适中。完成几个支线后在入口处就可以交一些任务。按照任务路径还可以完成一些任务。

第二个大副本是Crypts of the Sacred Blood，这里的地形结构同样复杂，也有两个收集支线任务要做。解决掉关底的BOSS后在离开的入口发现整个城市已经被机器人叛军践踏了。一路回到市政大厅，这一路上的敌兵非常密集可以走为上策一路赶到市政大厅。按照主线任务路径进入诅咒之门，准备进行本章的大BOSS战。



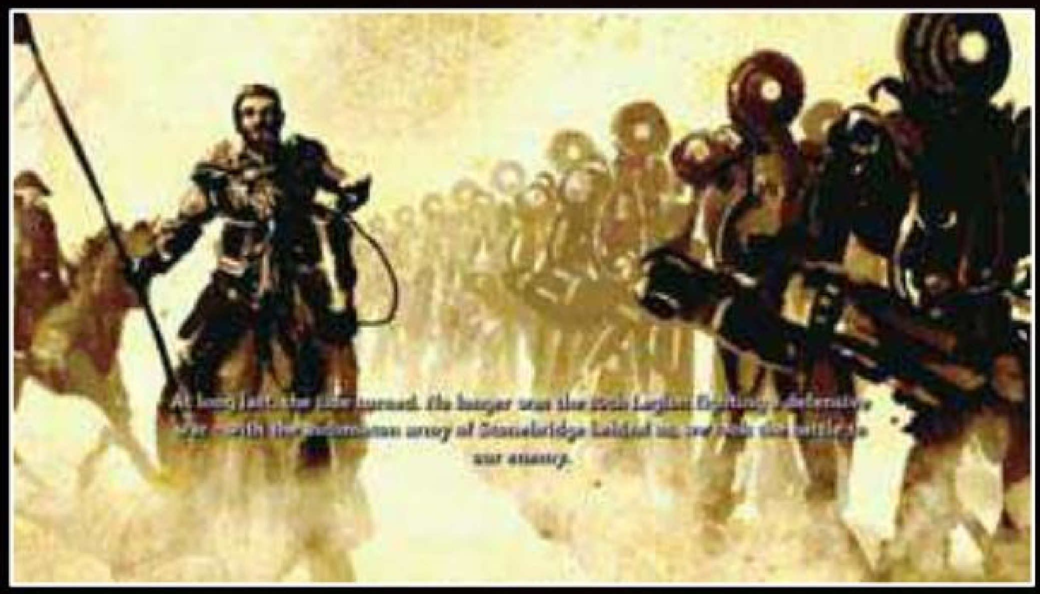
与 Gent's 的战斗比之前复杂一些。具体的流程是这样，一开始先不要攻击本体和机器人，快速解决掉出机器人的柱子，全部可以攻击的柱子打爆后，变压器的核心会露出来，再打爆以后才能攻击 BOSS 本体造成伤害，反复几个轮回就能搞定收工。其间注意：同伴挂掉后应该先予以回复；尽量带战士；场景中移动的竖线攻击很痛，一定要及时闪避；机器人基本可以不打。

BOSS 战结束后对其进行审判，同意把 BOSS 交给本地权贵会得到三点 Stamina；不同意会获得三点 Will。出门后按照任务路径清理机器人支线任务后就可以告别这里了。之后回到军团大本营通过诅咒之路前往 Glitterdelve，完成任务“The Tumbledown Court”。

第七章

雪山之旅的前半在峭壁上躲避对岸的炮弹，一边寻找失散的禁卫军，同时支线任务“Making An Entrance”也可以同路顺便完成。路上有些冰晶是可以打碎的。一路进入冰晶洞穴 Kaari Pass 后遇到 Ibesn，他要求我们关闭三个机关才能升级主线任务，三个机关在山脊外围，顺着指引路径很快找齐，必须打碎这些机关才算完成。同时他还提供了两个支线，一个是寻找失散禁卫军；另一个是清理洞穴中的怪。完成清理洞穴这个支线后会获得两件不错的道具。

继续前进终于来到矿山，这里是一个地形非常复杂的大迷宫，敌人的数量和实力再次加强。路途中的水晶变色后才可以开启通路。找到皇后，升级主线任务，在两处方式炸药炸毁矿上。途中还可以获得支线任务“All that Glitters”和“The Prototype Rifle”、“Building Bridge”。炸毁南段和西段的矿山途中就可以完成这些任务。途中的敌人如果嫌太多不妨直接走为上策。最后一项任务是保护魔法师的防御战。这里出现的忍者状敌人机动性很强，攻击力也不弱，又被秒杀的危险要注意。最后前往大空地，防御住简·卡桑德的进攻，期间会第一次与这个女魔头照面。之后是巨大 BOSS 战，这次战争野兽的近身攻击很痛，不过好在这里地形宽阔，只要不被他摸到就可以顺利将其击败。协助禁卫军包围住王后一行之后，我们要瞬移回雪山入口，从诅咒之路回到奥多的身边。为最后反攻简·卡桑德，我们需要更多的军队，只能前往市政大厅集结这里权贵的力量派出一支机器人大军。



第八章

这次来到简·卡桑德的老巢，往前不久便遇到她的两位火精灵左右手。关于谈话的选项，选择温和的回答会对枪女和魔法师有能力加成，选择冷酷的回答会对剑士和火女的能力有加成。

然后先不理会任务路径，从起点径直前行，来到最终支线任务“Dungeon Siege”副本的门前，这里的开门按钮在左侧不远的某处。进去后先探索一下，在一间监牢里发现了 Fitch，他说想要解救他和这里的贵族们就要去找典狱长的钥匙，顺着任务路径大败典狱长拿到钥匙解救贵族，最后选择是否放他出去。放他出去的话之后会遇到成为商人的他，其中有不少珍稀道具，同时法师在队伍中的话还会有能力加成；如果选择改变主意不放他出去，其实后，后面也会出现珍惜宝箱……如何定夺就看玩家了……

这一章的主线任务很简单，先跟随任务路径找到东西两侧的 BOSS，这两个 BOSS 毫无难点，对一路走来的玩家来说不过是渣渣。之后出来前往大堂与简·卡桑德第一次正面对决，这一战是一场持久战，首先我们是碰不到她本人的，她和保镖站在立场中释放魔法，周围场地有不断涌入的怪和几个连续的中 BOSS，这一战的艰难在于持久，不少魔法打到身上都很痛，加上场景内敌人众多，选择带剑士 Lucas 或者释放宠物都能很好的牵制敌人。要说小秘技的话其实也有一个：中间的圆形立场是可以卡住人敌人的，利用这一点能一段时间内固定住中 BOSS 集中输出。等到几个中 BOSS 过后，简·卡桑德的保镖火精灵会亲自上阵，消灭她简·卡桑德逃跑。

继续走在火焰大厅遇到第二形态的简·卡桑德。这次是同时对战 3 人，集中攻击她的两个手下。本场战斗没有地方血槽显示，不用担心，只要攻击两个手下即可。胜利后简·卡桑德再次逃走。

在雨中与简·卡桑德的最后一战相对轻松，因为她这次只有一个人。简的攻击力异常强大而且瞬移后立即攻击，所以本次战斗中同伴间的互相复活是难免的。要注意的一点是：在躲避她的追击时，拉远距离不是最好的办法，保持中距离反而容易躲避 BOSS 的物理攻击。

胜利后回到大本营整理一下装备，前往诅咒之路进行最终决战。小心路上的流星攻击，同时这里的怪攻击力也是非常强的。在尽头看见简·卡桑德，她终于召唤出魔兽，最终 BOSS 战开始。魔兽一战极容易被秒杀，保持两个人血量都在一定程度很重要，同时 BOSS 吐出的黑色区域会造成减速要格外注意。前半段攻击 BOSS 的右手，后半段注意不必与小兵纠缠。一定时间后 BOSS 会召回小兵并露出破绽，反复几次就可以搞定收工。

成就列表

成就图标	名称	说明	点数
	Perfectionist	完成全部主线和支线任务	100G
	Maximum Charisma	与一名角色好感度最高	15G
	Show Off	目前装备全部为珍稀装备	25G
	Worthy of Legend	最高难度通关	100G
	We Are Legion	收集四名同伴	10G
	Circle of Friends	与每个队员提升一级好感度	15G
	Archambaud's Anathema	在与Gent的BOSS战中击败50个机器人	20G
	Moment of Solace	在打败保镖之前让简逃跑	20G
	Rajani's Rival	不采用任何治疗行为打败Rajani	20G
	View From The Top	使用角色达到最高等级	50G
	Merchant of Ehb	卖出的物品总计100000金	5G
	Lock, Stock, and Invocation	使用Katarina完成游戏	15G
	The Calculus of Victory	使用Reinhart完成游戏	15G
	Fiery Judgment	使用Anjali完成游戏	15G
	Welcome to the Winner's Circle	通关	100G
	Guardian of Ehb	使用Lucas完成游戏	15G
	Guardian Legend	使用Lucas达到20级	15G
	Two Perfect Tens	使用Katarina达到20级	15G
	Archon Adept	使用Anjali达到20级	15G
	Maximum Bro Fist	合作模式下使用Lucas和Reinhart,并过一个BOSS	20G
	Two Girls, One Boss	合作模式下使用Anjali和Katarina, 并过一个BOSS	20G
	Epic Scholarship	使用Reinhart达到20级	15G
	Loremaster	一次通关过程中找到60本书籍	50G
	Of One Mind	一章中在对话时选择同意20次	5G
	Rivalry	一章中在对话时选择不同意20次	5G
	Enduring Champion	受到的伤害累计达到100000	10G
	Flawless Victory	不被同伴复活的情况下打败reborn god	25G
	I Could Do This Blindfolded	使用初始装备打败一个中BOSS以上的敌人	25G
	Party of Four	四人合作模式下通关	25G
	Fellowship of the Ding	在四人合作模式中升级	25G
	Nerds Hate Sunlight	在合作模式下玩同一个章节超过3小时	15G
	Helping Hand	合作模式下使用技能保护队友	10G
	Jinx	合作模式下对话中四人都选择同意	5G
	Military Intelligence	合作模式下对话中四人都选择不同意	5G
	Stonebridge Alliance	与Stonebridge结盟	25G
	Long Live the Queen	保护皇王成功	25G
	Through the Murky Mire	成功穿越Eastern Swamp	25G
	Sacred Meeting	在Mournweald遇到Radiant Youth	25G
	Trial by Fire	打败Rajani	25G
	Aspire to Victory	打败简·卡桑德	25G
	Liberator	释放全部Spire地牢中的囚犯	5G
	Royalist Ally	对皇室表示支持	5G
	Lescanzi Ally	将鬼屋Gunderic Manor的控制权给Leona	5G
	Legion Caretaker	将鬼屋Gunderic Manor的控制权留给军团	5G

地图资料

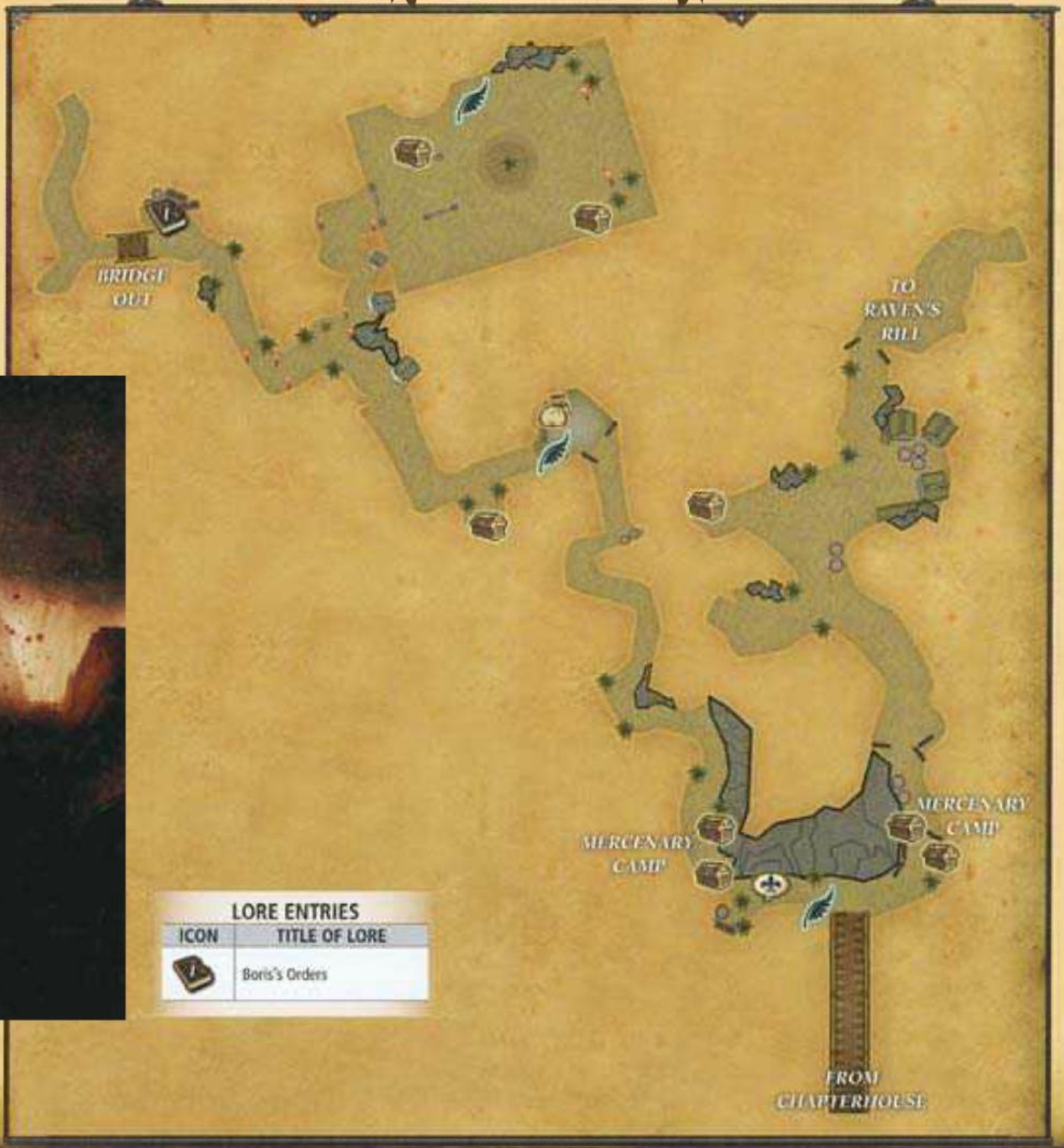
Montbarron Estate

Legion Chapterhouse

LORE ENTRIES

ICON	TITLE OF LORE
1	Remnants of a Fallen Empire
2	Raven's Rill
3	Lords of the Wild
4	Rukkenvahl Lore: The Mournweald
5	The Wanderers
6	Legion Lore: The Causeways
7	The Rukkenvahl
8	Birth of the Legion

Pilgrims'Road Revisited



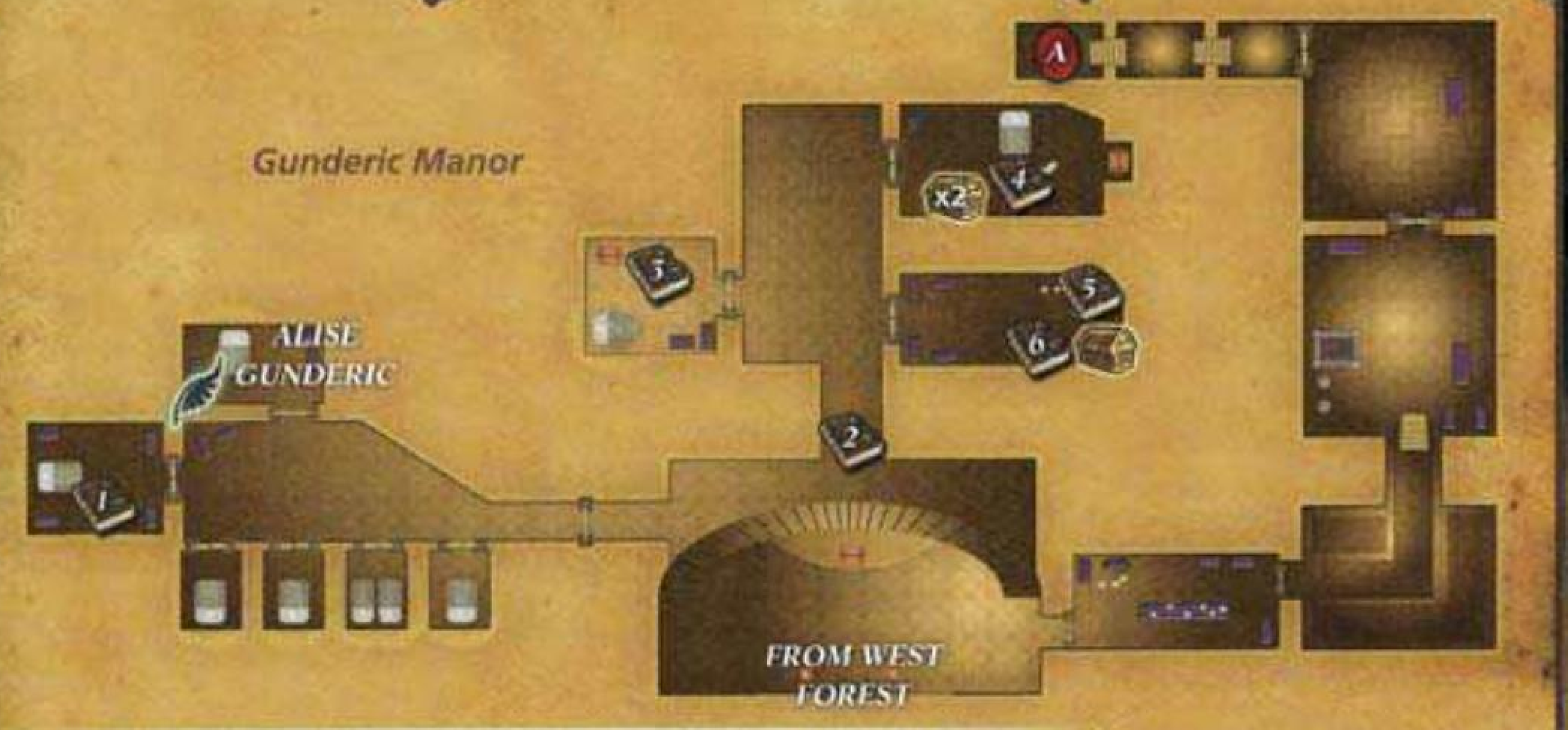
LORE ENTRIES

ICON	TITLE OF LORE
1	Boris's Orders

Stormsong Cavern

LORE ENTRIES

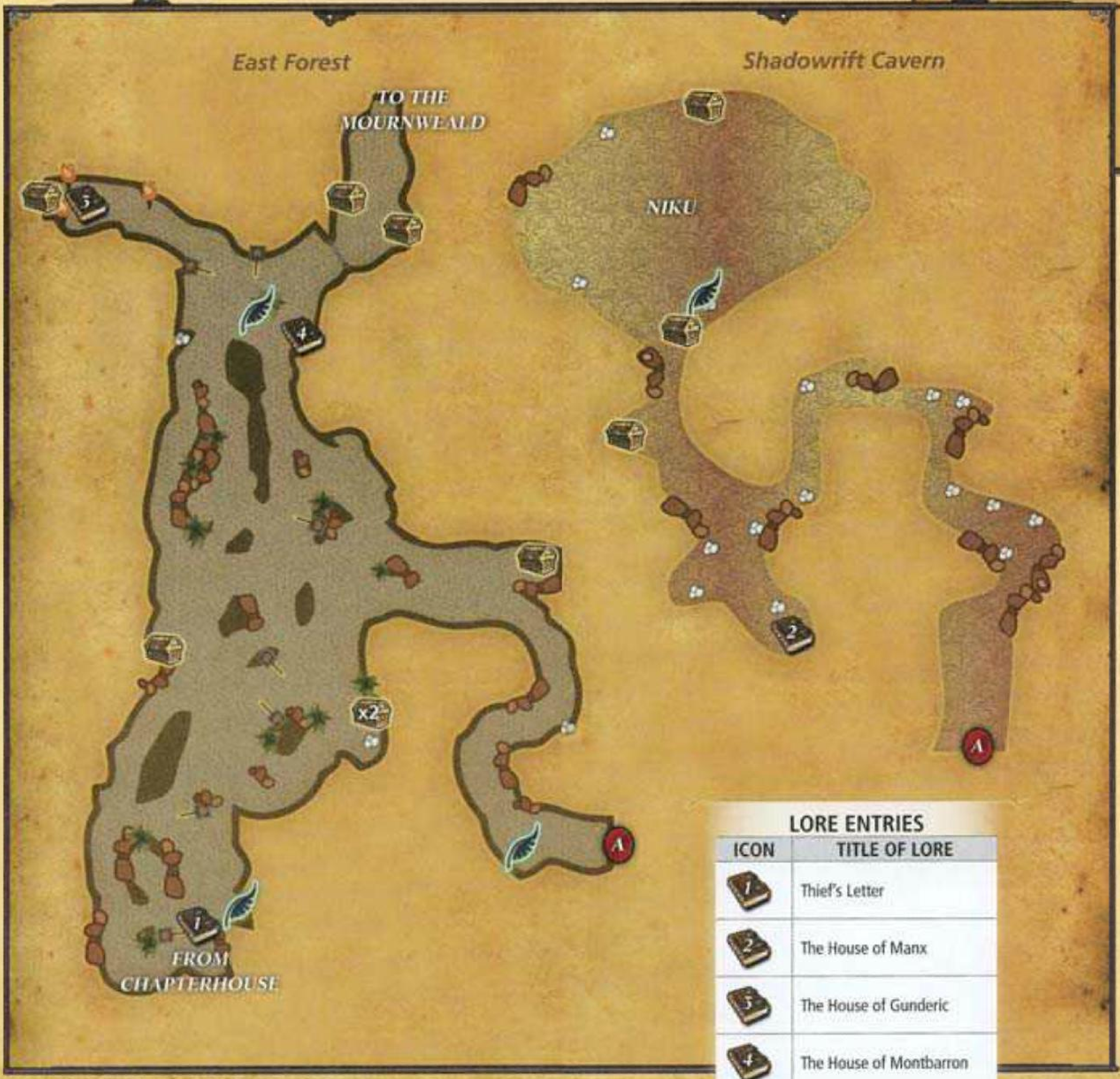
ICON	TITLE OF LORE
1	Lescanzi Orders



LORE ENTRIES

ICON	TITLE OF LORE	ICON	TITLE OF LORE	ICON	TITLE OF LORE
1	The Headmaster's Journal	9	The Life of Merik	17	The Creator Gods
2	Lord Gunderic's Journal	10	Torn Letter	18	Lord Gunderic's Journal: Final Entry
3	Lord Gunderic's Journal: Entry 24	11	Children of the Swamp	19	The Heroes' Crypt: Part I
4	Lord Gunderic's Journal: Entry 40	12	Lord Gunderic's Journal: Entry 95	20	A History of the Seck Resurgence
5	Lord Gunderic's Journal: Entry 83	13	The River of Souls		
6	A Missive from Hugh Montbarron	14	Scribbled Note		
7	Gunderic Manor: A History	15	Artifacts of the Creators: Volume IV		
8	Coalfire Stones	16	The Heart of Nagog: Pagan Rituals		

East Forest



LORE ENTRIES

ICON	TITLE OF LORE
1	Thief's Letter
2	The House of Manx
3	The House of Gunderic
4	The House of Montbarron

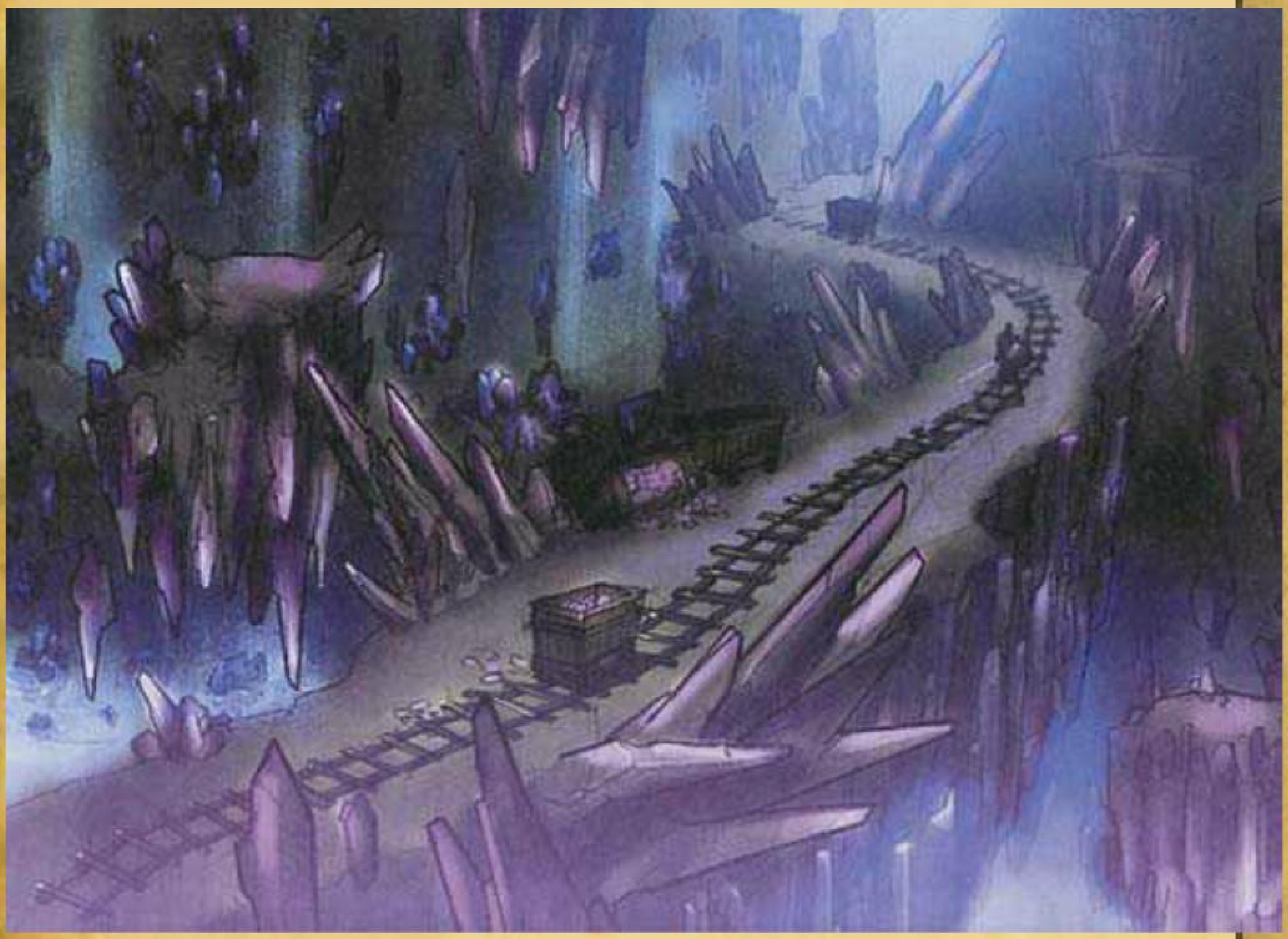
Upper Raven's Rill

LORE ENTRIES

ICON	TITLE OF LORE
1	Arakun Spiders and Their Kin
2	Virsk Folklore: The Dakkenweyr

LORE ENTRIES

ICON	TITLE OF LORE
1	The Heroes' Crypt: Part II
2	Groundskeeper's Journal
3	Old and Faded Parchment



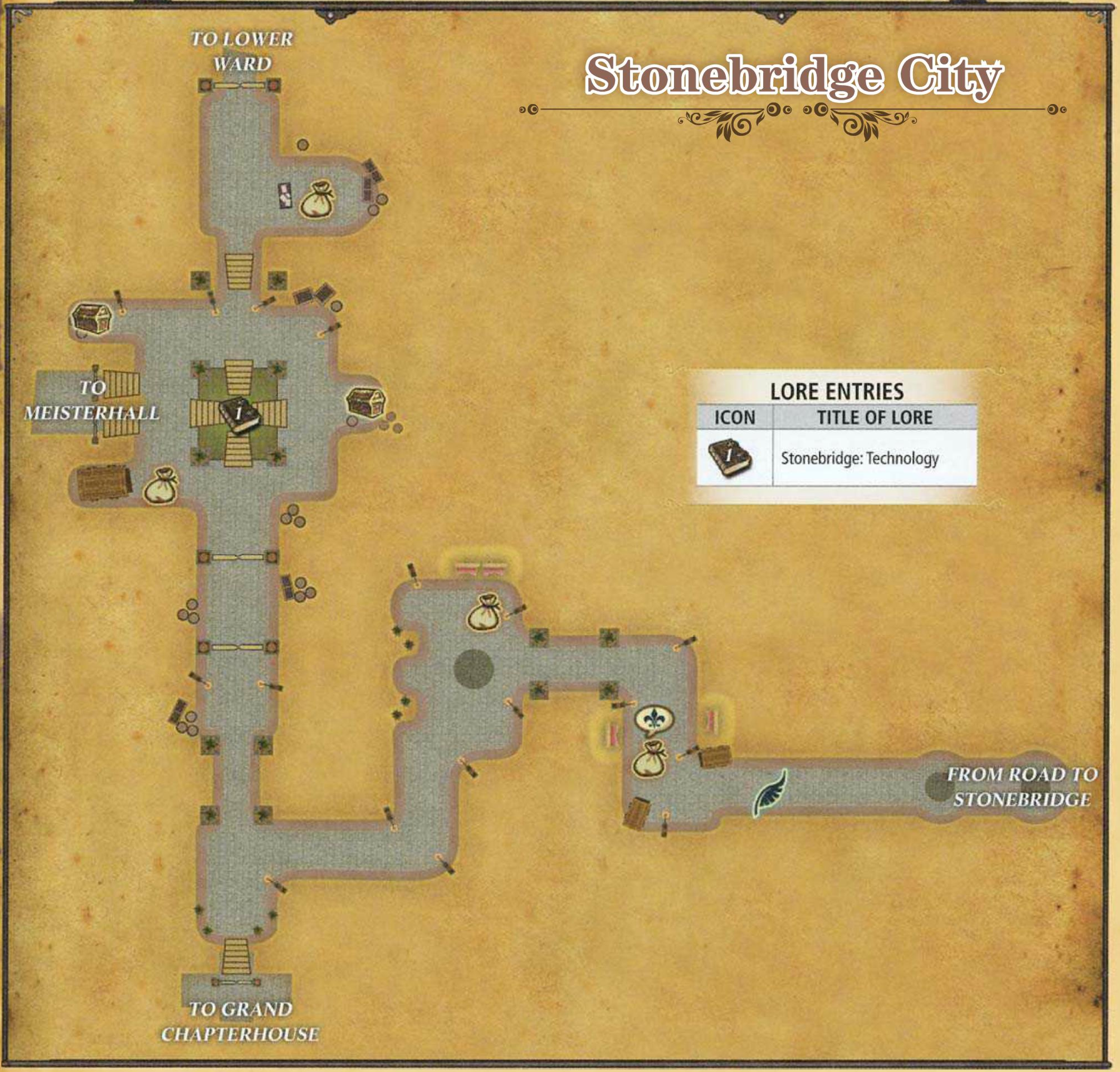
Swamp Battlefield

First People Village

LORE ENTRIES

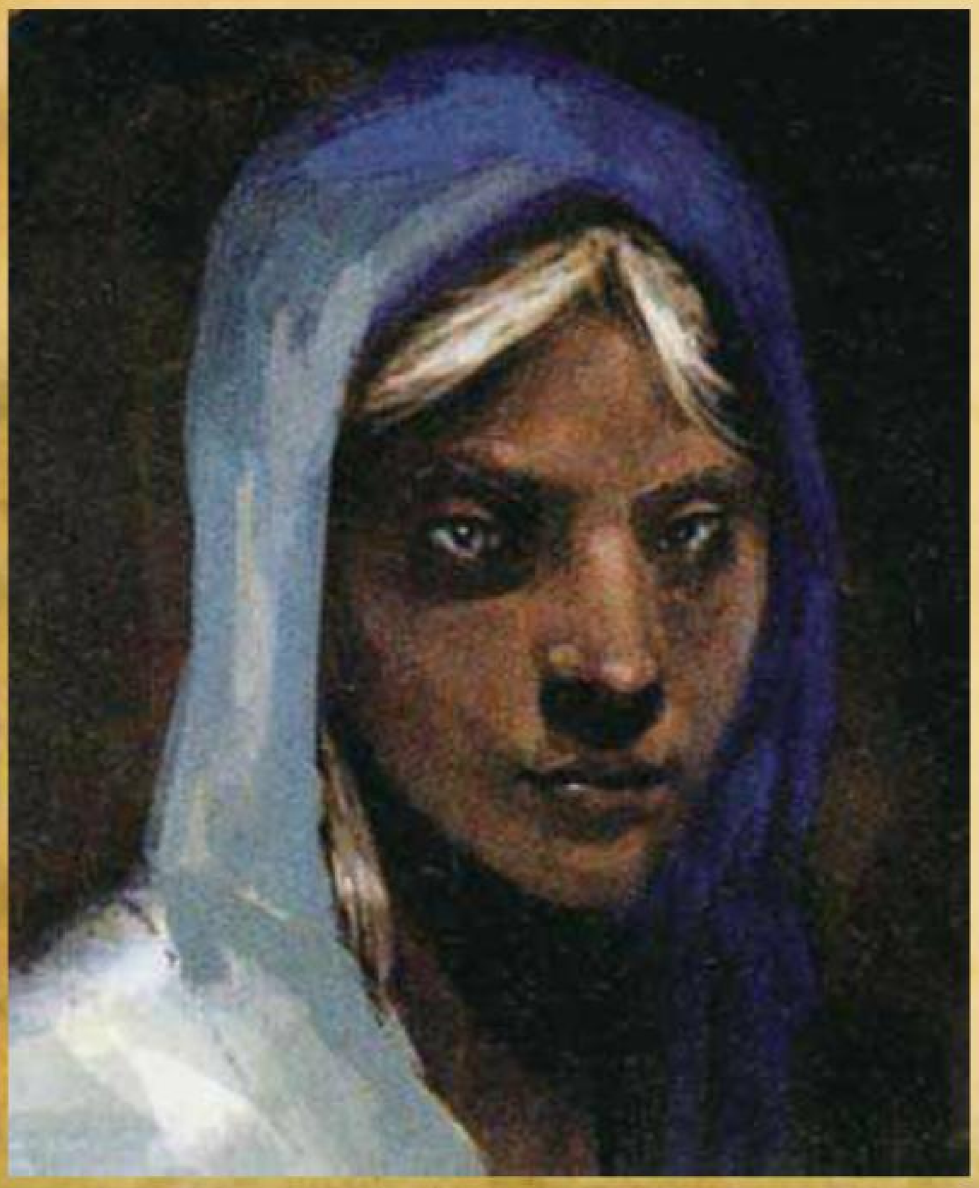
ICON	TITLE OF LORE
1	The Azunite Church
2	Founder of the Faith: St. Elisheva

Stonebridge City



LORE ENTRIES

ICON	TITLE OF LORE
1	Stonebridge: Technology

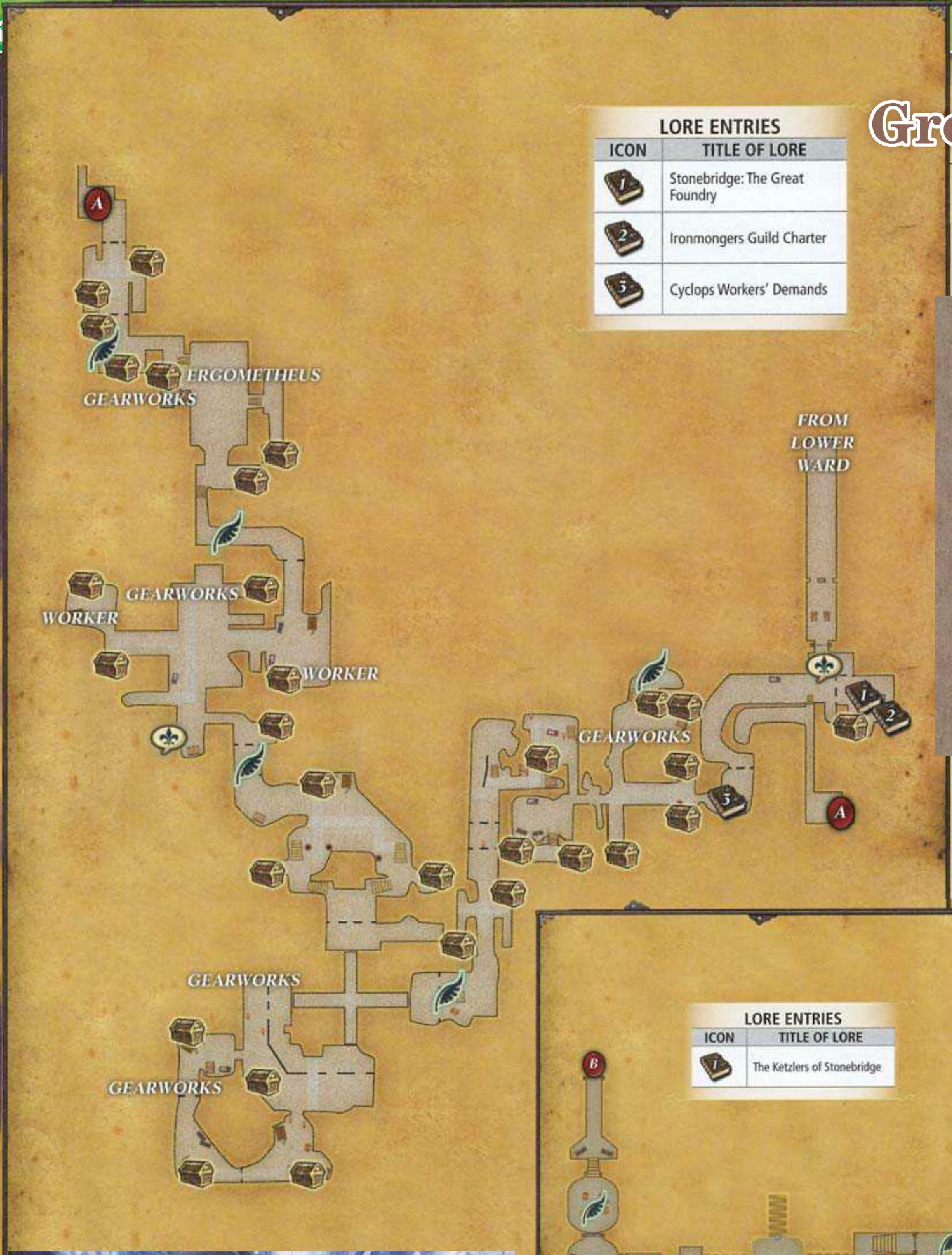


The Grand Chapterhouse

LORE ENTRIES

ICON	TITLE OF LORE
1	Pillars of the Legion: Book 1
2	Pillars of the Legion: Book 2
3	Pillars of the Legion: Book 3
4	Pillars of the Legion: Book 4
5	The Goblin Renaissance
6	Archons: Legend or Truth?
7	Glitterdelve Mine
8	Crypts of the Sacred Blood
9	Peoples of Ehb
10	The Towns of the East

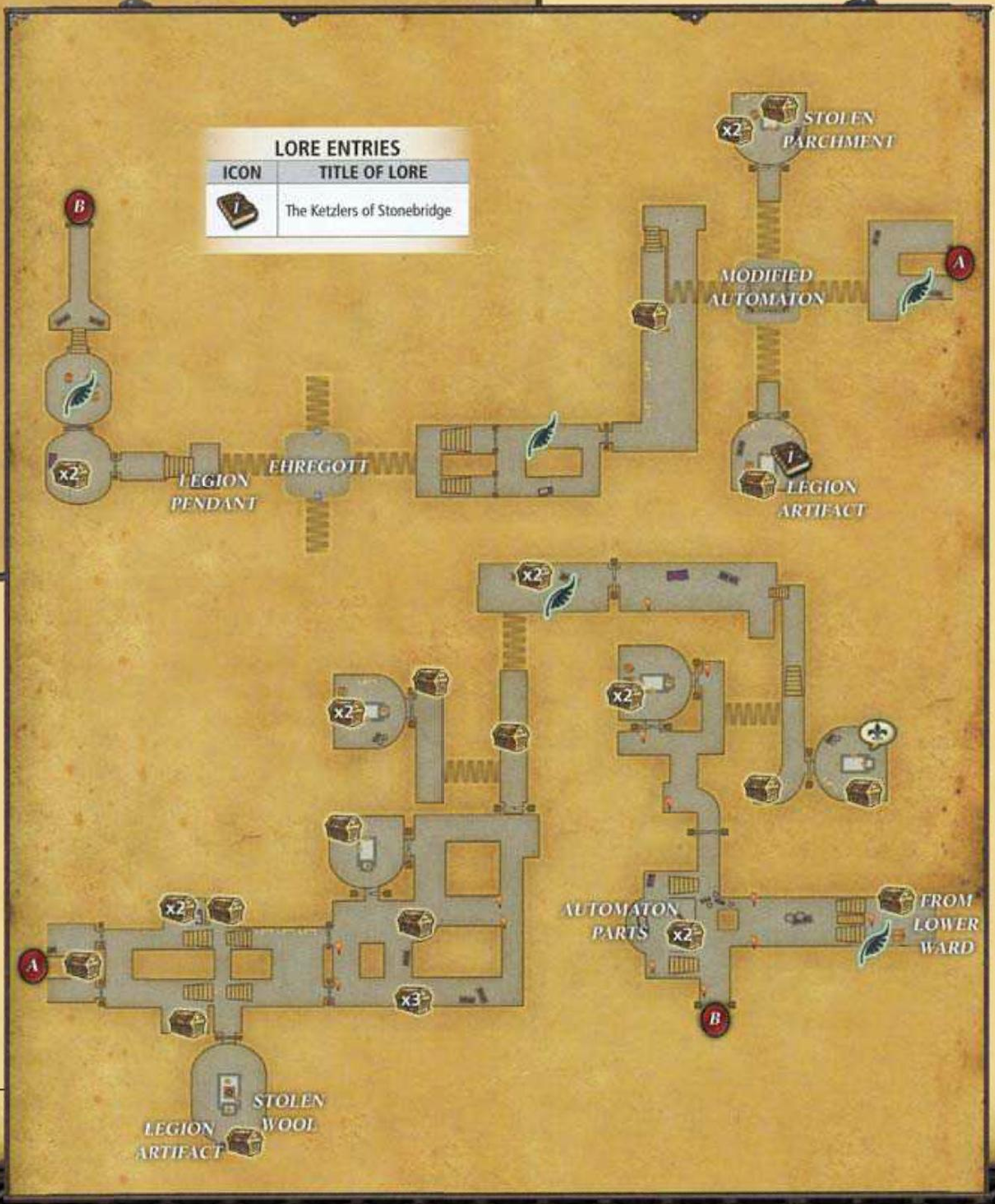
Great Foundry



LORE ENTRIES

ICON	TITLE OF LORE
1	Stonebridge: The Great Foundry
2	Ironmongers Guild Charter
3	Cyclops Workers' Demands

Crypts of the Sacred Blood



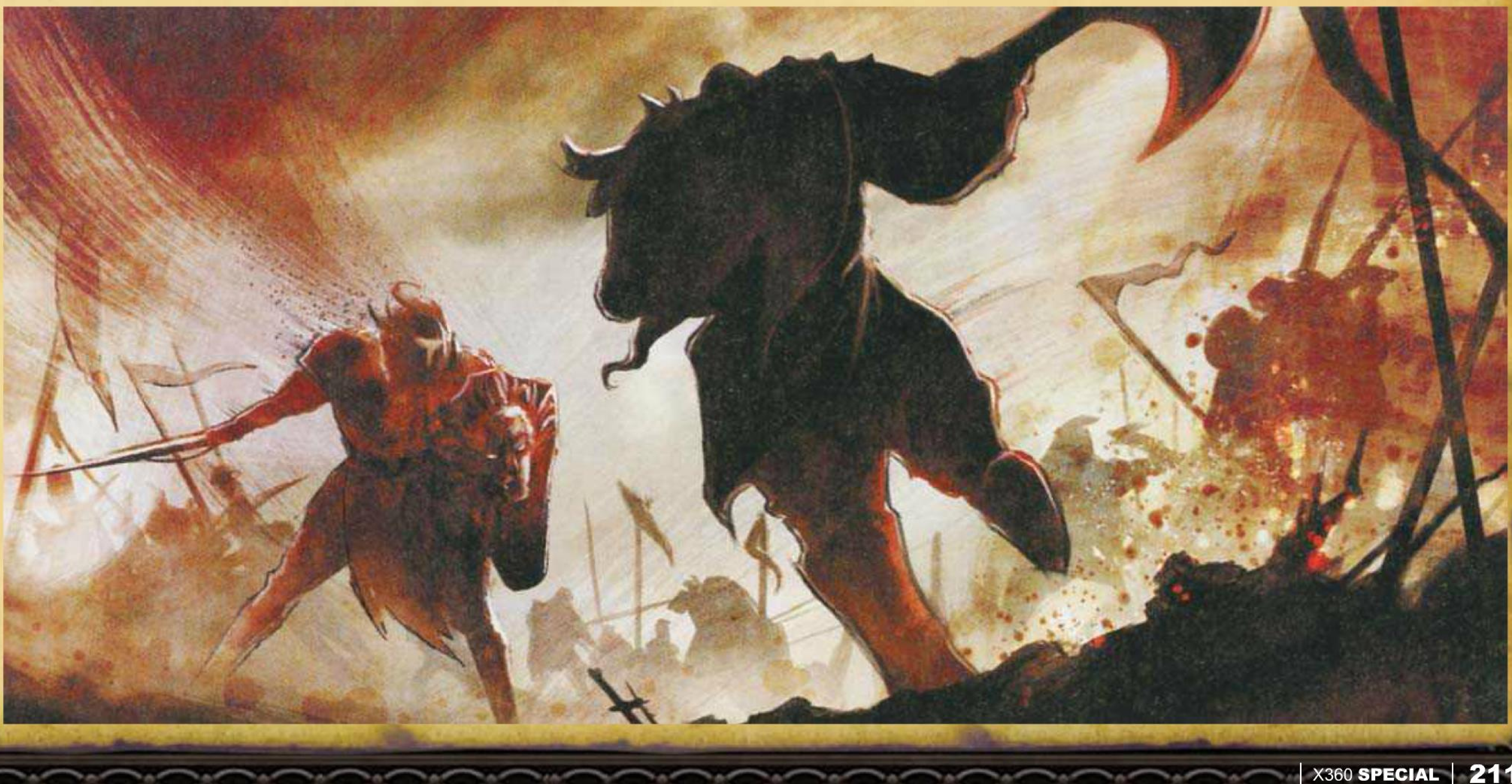
LORE ENTRIES

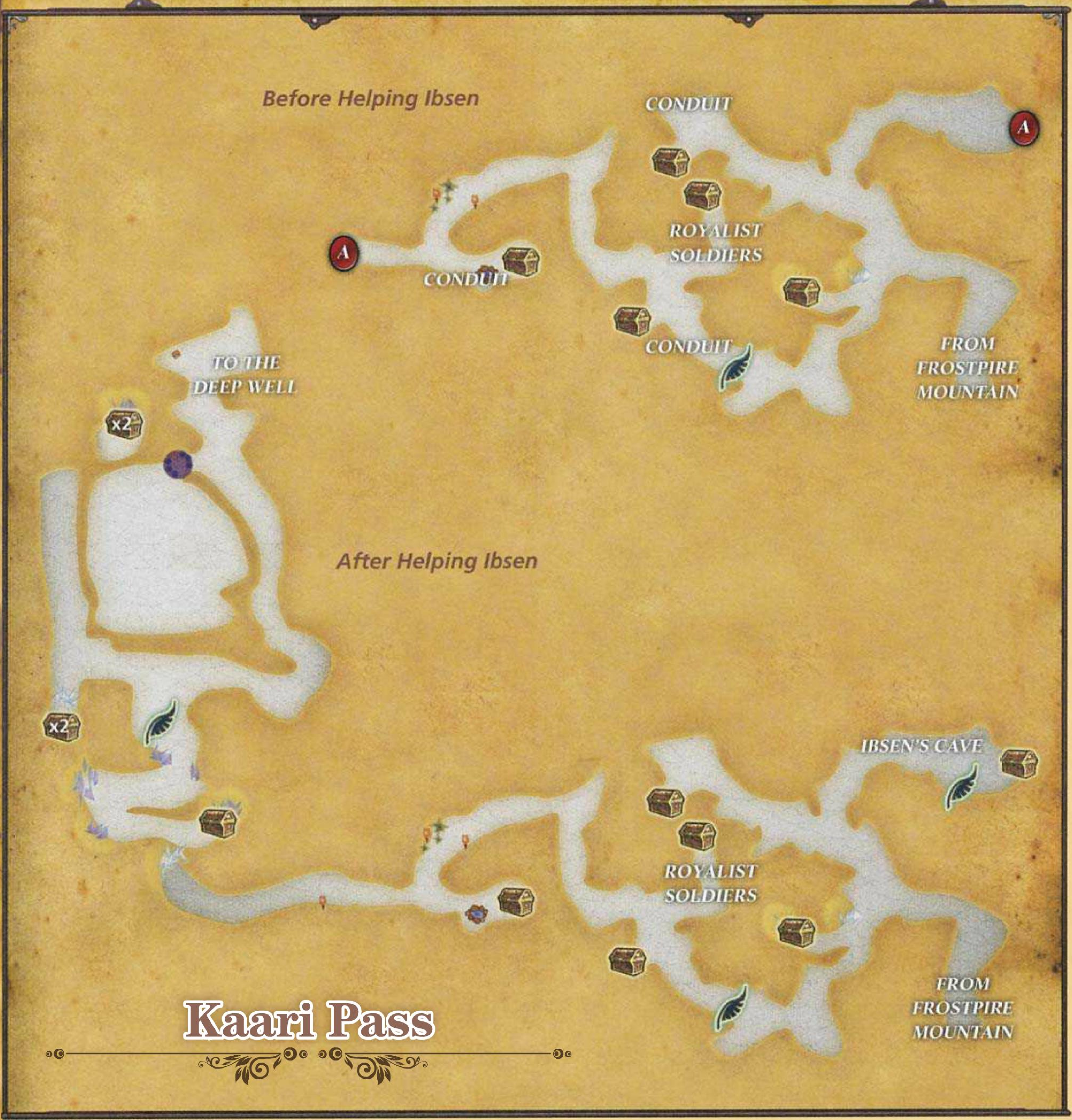
ICON	TITLE OF LORE
1	The Ketzlers of Stonebridge

Frostspire Mountain

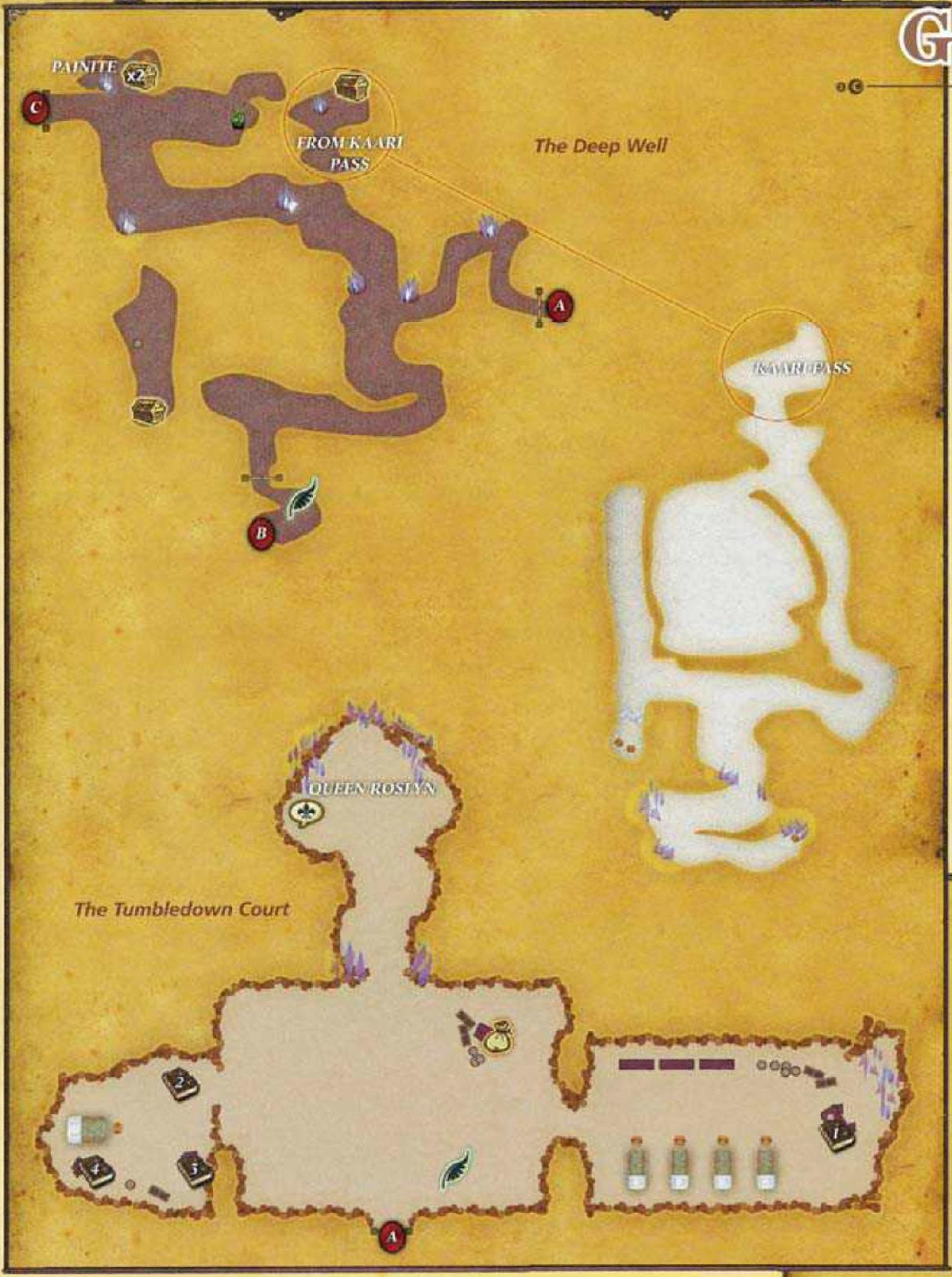
LORE ENTRIES

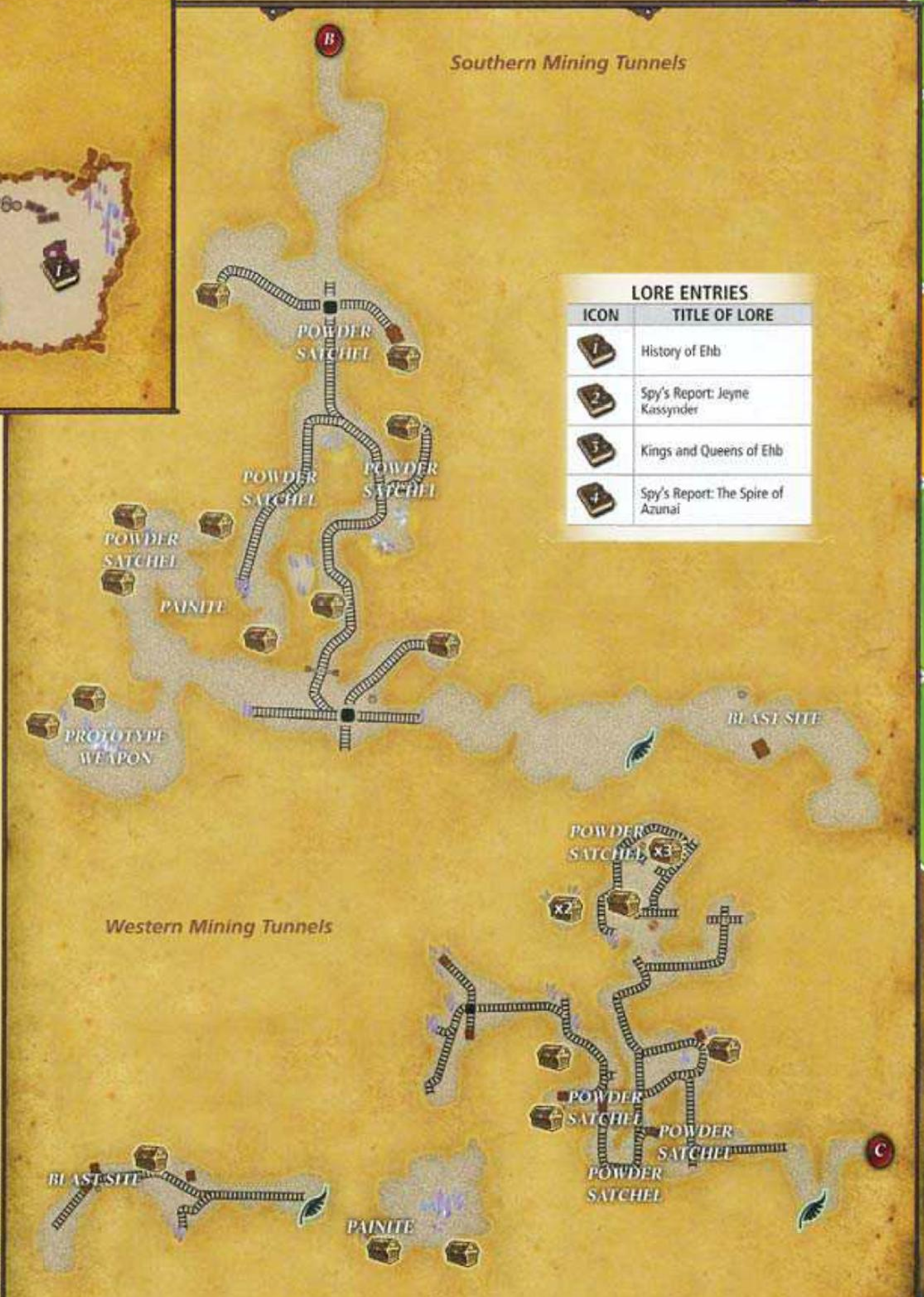
ICON	TITLE OF LORE
(book icon)	Azunite Dispatch




Before Helping Ibsen
CONDUIT
ROYALIST
SOLDIERS
CONDUIT
CONDUIT
FROM
FROSTPIRE
MOUNTAIN
TO THE
DEEP WELL
x2
After Helping Ibsen
x2
IBSEN'S CAVE
ROYALIST
SOLDIERS
FROM
FROSTPIRE
MOUNTAIN
Kaari Pass

Glitterdelve Mines

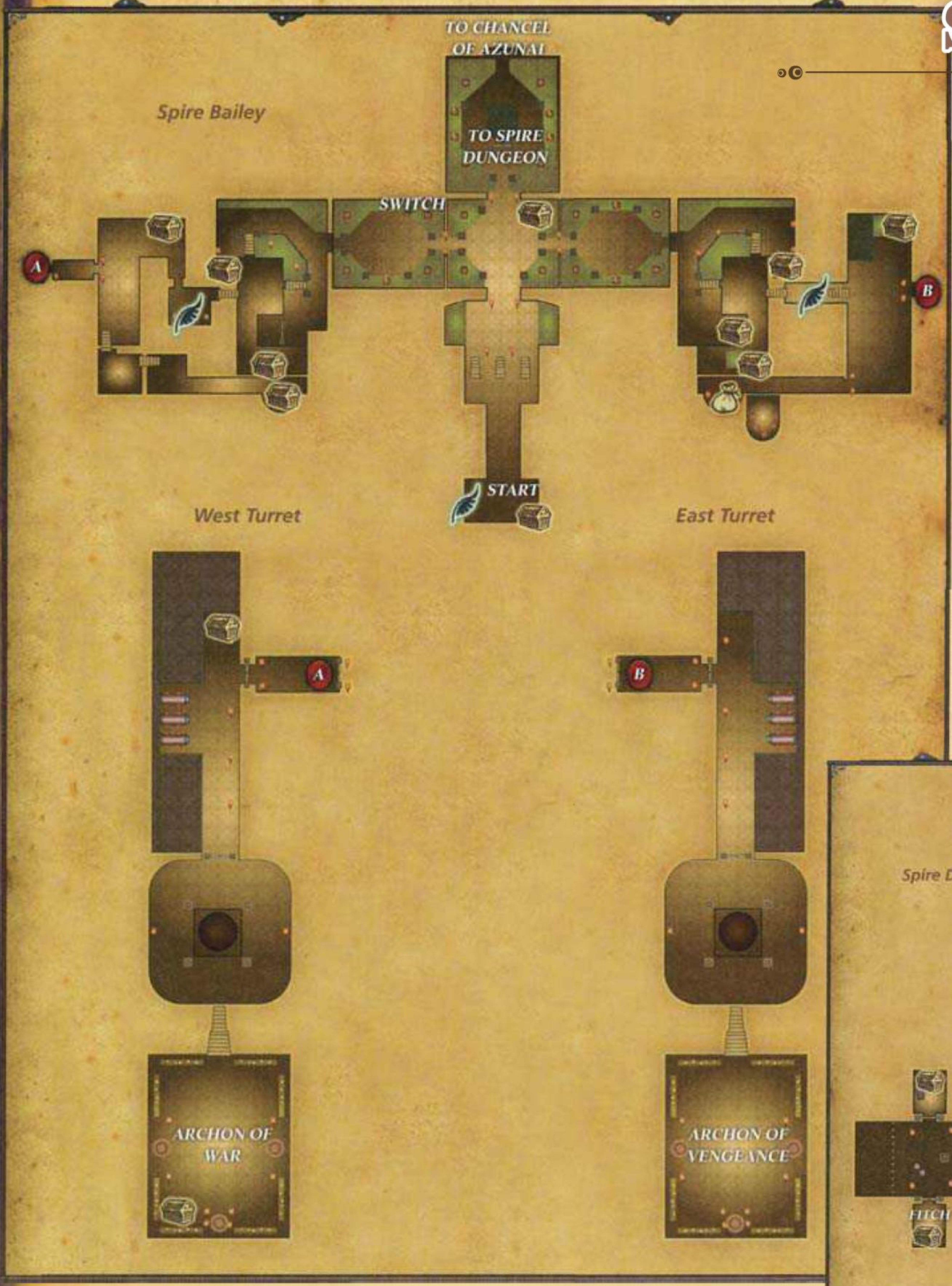


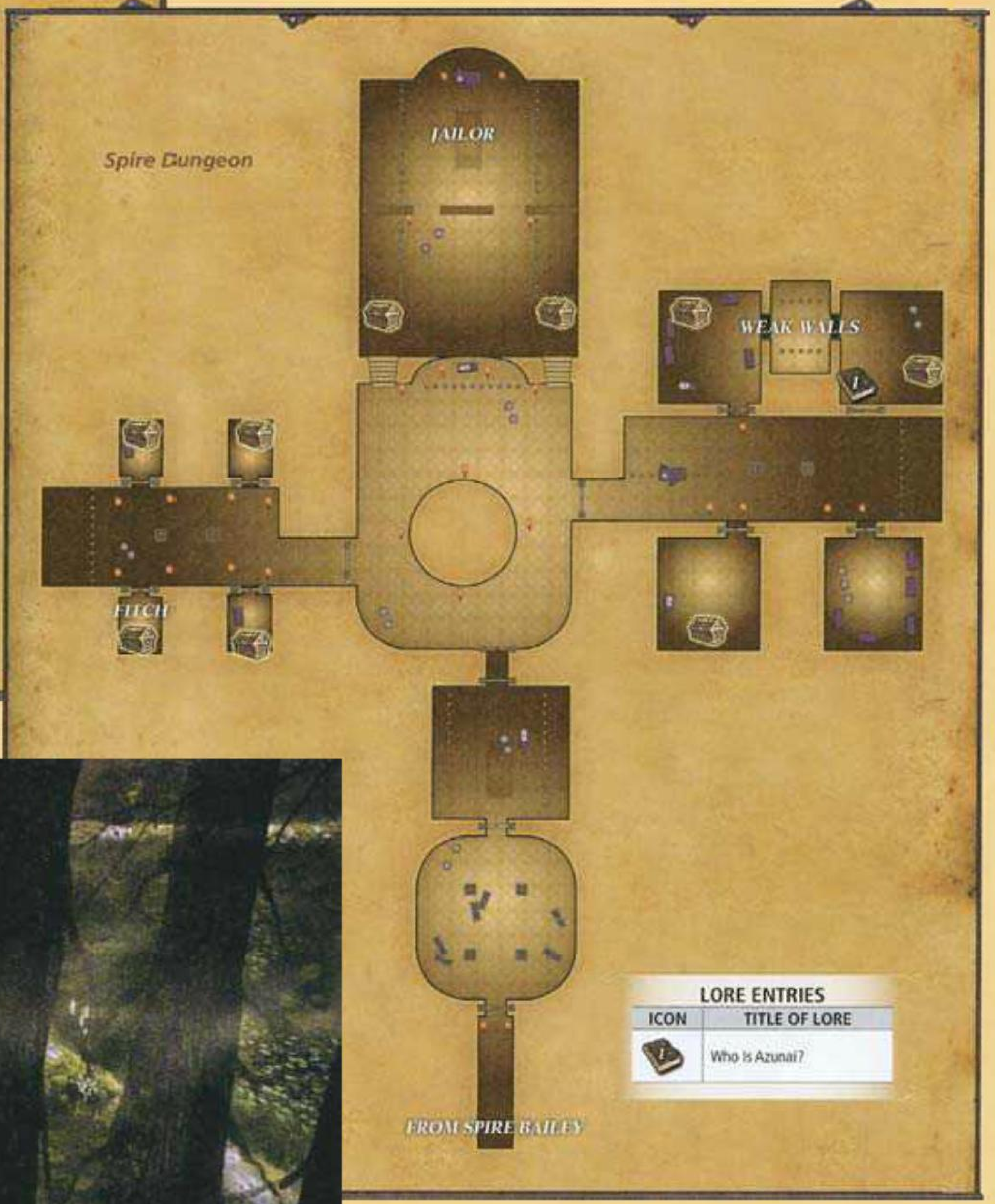


LORE ENTRIES

ICON	TITLE OF LORE
1	History of Ehb
2	Spy's Report: Jeyne Kassynder
3	Kings and Queens of Ehb
4	Spy's Report: The Spire of Azunai

Spire Bailey





LORE ENTRIES

ICON	TITLE OF LORE
(book icon)	Who Is Azunai?

2005 年《灵异恐惧》发售，这款以恐怖为主打的主视角游戏给人留下了深刻的印象；在系列第二作发售仅一年之后，华纳又推出了本系列的第三代正统续作。这次，兄弟 Fettel 前来助战使得本作由恐怖 FPS 开始向爽快型 FPS 转变，双主角拥有不同的能力，新加入的升级、评分系统也都增加了游戏的乐趣。

文 AIR04 编 天行者 美编 心の永恒

灵异恐惧3	Warner BROS.		主视角射击
X360	F.3.A.R		美版
	2011年6月21日	1～2人	59.99美元
	无对应周边		推荐玩家年龄：17岁以上

操作指南

本作的操作与大部分 FPS 有所区别，Y 从一般的更换武器变成发动子弹时间（慢动作），而 LB 才是切换武器，另外双主角的设定也让游戏的玩法有所不同。游戏中提供了 5 种按键操作方案给玩家选择。文中将以默认的 Assault 为准。

Fettel	
附身	Y
冲击波	RT
悬浮	LT
投掷	RB

Point Man	
移动	左摇杆
视角	右摇杆
瞄准/缩放	LT
射击	RT
切换武器	LB
扔手雷	RB
冲刺	按下左摇杆
近战	按下右摇杆
切换手雷	十字键
子弹时间	Y
蹲下	B
跳	A
换弹	X
查看挑战项目	BACK
暂停	START
倚靠掩体	A

等级

本作在系列中第一次引入等级概念。本作中一共有 21 个等级，等级的提升会让玩家获得新的技能（滑铲、跳踢）或者提高弹夹携带数的上限（Preparation）、手雷数量上限（Supplies）、子弹时间（Reflexes）、回血速度（Impervious）以及血槽（Fitness）的数值。

玩家可以通过杀敌、吸收尸体、找到 Alma 人偶以及完成挑战的形式来获得经验值，等级越高，升级需要的经验值将越多。另外玩家无法选择升级后具体提升的项目。

收集要素

本作收集要素就只有 Alma 人偶。游戏总共 8 个关卡，每关都有一个 Alma 人偶可以收集，而且每次进行游戏都会有出现，并不会因为已经收集到了而消失。只有在每关都有拿到过 Alma 人偶时候成就才会解开。个人要收集齐这么多人偶并不简单，因为每次人偶出现的地点都会发生变化，变化最多的一关会有 5 个可能出现的地点！你可以参照本攻略的收集指南来进行收集，或者参照本期 DVD 中的视频攻略来进行收集。

游戏中的尸体收集成就只计算收集总量且累计，在某一关反复刷即可。

获得全流程成就建议

本作大部分成就都可以单独拿到，如果要全成就那么至少需要一个伙伴。不过比较的厚道的是所有的成就都可以线下完成。全成就则至少需要 17 小时并至少通关 2 遍。注意，是至少！

第一遍建议选择 recruit 难度进行游戏。这一遍可以让你熟悉游戏主角 Point Man 的各种的能力，其中尤其要活用滑铲以及子弹时间的切换，并积累经验值提升等级为下一遍的 Insane 难度做铺垫。

第二遍可以用 Insane 难度进行游戏。这时候你已经在第一遍游戏时候升到了比较高的等级，对游戏有了一个很好的了解，也已经熟悉 Point Man 的大部分能力。使用他进行游戏会比较顺利。而且使用 Point Man 能使用在攻略中提到的一些小邪道打法。当然，在二周目时你也能选择 Fettel 进行游戏。

双主角的能力区别

Point Man

拥有子弹时间可以使敌人动作变慢，自己动作加速增加近战威力。是游戏一周目中必须得选用的角色。当等级提升到第二级时候可以解锁滑铲以及跳踢。此技能对付普通的士兵能够一击秒杀，你可以从掩体后面迅速冲出然后给敌兵一个滑铲。

Fettel

只有二周目开始才能使用的角色，没有子弹时间技能。但是能从右手发射火来攻击敌人，威力与手枪持平。近战攻击换成捏碎敌人，按住 LT 能使敌人浮空，再按 Y 能附身到这个敌人，并使用他来射杀其他人。Fettel 本身不能使用武器，也无法冲刺、滑铲、跳踢。但是当附身到敌人身上时候，就能像 Point Man 一样战斗了，当然子弹时间除外。附身之后，被附身者死亡只会让 Fettel 退回自己的形态，并不会直接死亡。附身中也可以直接按 Y 来自爆，退回 Fettel 形态。附身会消耗原本显示 Point Man 子弹时间槽，当耗光时候会自动自爆，Fettel 也可以在附身状态下杀死敌人后去摄取他们的魂魄来延长附身时间。

武器介绍

Strader Mk.VII

初期标配手枪。威力大,准星大且变色十分明显。游戏初期与第八关可以做为主力武器使用。对普通士兵爆头只需 1 枪,打身体需要 3 枪。

适合对付的敌人 :普通士兵。

Briggs SMG

冲锋枪。子弹威力小,准心小且变色不明显。但是子弹硬直效果比较好,被击中的敌人几乎没攻击精度,射速高,弹夹大。对付普通士兵打身体需要 5 ~ 6 枪。

适合对付的敌人 :普通士兵。

EL-10 CAS

散弹枪。近距离威力十分大,子弹硬直效果十分强,被攻击的敌人短时间内直接丧失还手能力。在近距离可以直接击毙普通士兵,对食尸者、食人者、狂热者这样喜欢近距离攻击的敌人有特效。

适合对付的敌人 :食尸者、食人者、狂热者。

Shuller LDR50

狙击枪。子弹威力十分大,硬直效果十分强,即使对付召唤者或者相位指挥官都会造成他们短暂的硬直。但是上弹速度慢,无法连射。弹夹容量只有 5 发,Insane 难度下即使 5 发全部爆头都无法击毙一个召唤者。另外这枪的弹药十分稀有。

适合对付的敌人 :召唤者。

G3A3 AR

三点射突击步枪。子弹威力大,精度高。射速慢,弹夹容量太小只有 24 发。对付人类敌人可以直接一个点射爆头。INSANE 难度下对付人类士兵的利器,用子弹时间 + 爆头的射击方式也能轻易的结果召唤者。

适合对付的敌人 :士兵、狙击手、召唤者、食人者、狂热者。

Goliath

火箭筒。威力十分巨大,当等级提高后最多一次携带 5 枚导弹。机甲、直升机杀手。带追踪以及显示隐藏在掩体之后的目标。

适合对付的敌人 :扛着火箭筒时你能找到任何的敌人。

Arc Beam

激光枪。无需换弹,硬直能力最强,攻击连续性非常好,但是攻击力低,可以连续攻击直至敌人被烧死。

适合对付的敌人 :士兵、狂热者、食人者。

S-HV Penetrator

钉枪。单发威力大,精度十分高;但硬直效果一般,弹夹容量小,换弹速度慢。除了会让我们看到敌人被钉在墙壁上的特效,其它方面甚至比不上 G3A3。

适合对付的敌人 :士兵、狙击手。

Dual MP-970

双手持冲锋枪。攻击时射速快,子弹多;但攻击力低,精度差。

适合对付的敌人 :食尸者,食人者,狂热者。

本作手雷分为三种,分别是破片手雷、电子震撼弹以及闪光弹。使用手雷的时候可以按住 RB 来控制爆炸时间,当时间快到而玩家没有扔出手雷时会自动扔出。所以切记不要对着墙壁积蓄时间,自动扔出后有可能会弹给自己。手雷扔给敌人时候有一定几率被敌人击中而立刻爆炸。

破片手雷

普通手雷,对付聚集在一起的敌人或者躲在掩体后的敌人有特效。

闪光弹

用于牵制敌人,最适合对付相位指挥官与召唤者。

电子震撼弹

扔给敌人后爆炸初期能使周围一定范围内的敌人僵直很长时间然后爆炸攻击敌人。能电住的敌人包括召唤者、相位指挥官与机甲,对付这 3 种敌人有十分好的效果。

最高难度生存指南

#注：人偶收集部分，每个人偶都需要放一张图#

Insane 难度只是看起来有难度而已，实际上整个游戏过程中也不过只有 3 场比较难的遭遇战。其中最难的一场就是在第六关中徒手遭遇轻型机甲，次难的是第四关关底遭遇的召唤者；次次难的是第七关遭遇 2 个相位指挥官之后脱出机场时开关卷帘门遇到的食尸者……除去这三场战斗其它的只要注意技巧都是能轻松通过的。

Insane 难度下敌人攻击力大增，所以必须高效率的利用掩体来防护。选择掩体的时候必须注意不能被敌人从侧面或者背后包抄，最好是旁边有个掩体可以备用，这样在敌人扔手雷过来只后可以快速切换掩体。每次探身射击都必须先探明敌人位置，然后探身同时开启子弹时间并射击，注意瞄准器颜色从红色变回绿色时候说明敌人已经挂了，这是就不必再浪费子弹了。射击完毕立刻缩身躲回掩体，等待子弹时间的恢复以及给武器重新上弹。每次只攻击杀死一个敌人，不要贪多，否则很容易挂掉。

本作让我最不满意的就是所有的敌兵都是话痨，无论是在作战时候还是警戒时候说话都非常多。不过这也对我们打 Insane 难度有了很大帮助。常玩 CS 的玩家在听声辨位方面会有一些经验，在本作中我们也能根据敌人说话声音判断出敌人的大致位置与数量，还能从他们对话中听出很多对我们有用的信息。当他们开始询问主角躲藏位置时候就说明他们已经停止攻击准备开始搜索，此时我们从掩体背后探出身时就能获得较长的瞄准射击时间。这点在敌人多的时候会显得相当重要。如果敌人说“I'm alone here”的时候则表示敌人就剩下一个了你可以跑出去干死他，也可以远处射死他，这个就看你爱好了。

最后一点：记住！所有敌人都是有固定行走路线的，包括包抄你的路线和倚靠掩体的顺序。本作的敌人 AI 非常低，只会遵循既定的路线走路。只要你熟记敌人的走位方式，Insane 难度破关指日可待。

Insane难度流程攻略指南（本流程以Point Man为主）

Interval 01 Prison

可以在本关取得的成就	
名称	**获得方法**
Prison Impossible	完成章节1
Up The River	在第一关中达到95000分
A Precursor	监狱内的棋牌室处，在子弹时间结束前以爆头方式干掉全部3个敌人
Extremist	在不死或者倒下的情况下以Insane难度完成任何章节

本关能使用到的武器：手枪、冲锋枪、散弹枪。

一开始你没有任何射击武器，遇到第一个敌人是背对你的，靠近按下右摇杆刀掉他。捡起他的手枪往前走，带锁的门可以用刀或者子弹打开，个人建议尽量节省子弹。开门出去后会遭遇第二个敌人，这里的箱子能作为掩体，靠近后按 B 即可倚靠。看到敌人出现之后立刻进入子弹时间，如果对自己枪法有信心就尽量往脑袋射，用手枪将对方爆头，一枪就够了。进入控制室后按 X 拉动控制台上的手柄。

从控制台出去后以同样方式干掉 2 个敌人。通往二楼的楼梯间能捡到手雷和补充武器弹药。上楼后需要蹲着开门并躲在最近的掩体后面，以防被后面的敌人看到。按住 RB 使手雷进入倒计时并利用子弹时间来投掷给敌人，这样可以一举炸死他们。随后通过一番基本操作训练之后来到木门处，破门前一定要检查自己的弹药，因为接下来会有一场恶战。（注意这里就能解开 A Precursor 的成就，破门时尽量使用手枪，按 X 开门后会自动进入子弹时间，按住 LT 进行瞄准并在子弹时间结束前将坐在门左边桌子周围 3 个人爆头可以获得成就。冲锋枪爆头需要多颗子弹，在这方面不如手枪来的好用。）之后这里敌人的非常多，而且会进行包抄，建议躲在杀掉那 3 个人的桌子后面等敌人过来一一干掉，杀光所有敌人之后，别放松警惕，因为还需要干掉一个开门进来的敌人。

吸收尸体之后来到一个有 2 个士兵背对你向前走的房间，掌握时机，尽量靠近后逐一用刀杀掉，这样才不会惊动其他人；如果被发现，那只有让子弹开路了。注意躲在掩体后面还要尽量避免二楼的敌人的子弹射到你，利用子弹时间 + 爆头迅速推进到二楼才是关键。这期间会碰到拿着散弹枪的敌人冲过来，优先干掉他们，如果躲在掩体后面，听到咚咚咚急速的脚步声时候一定是他来了。上到二楼之后可以躲在掩体后面缓一缓，将敌人干的一个不剩的时候再继续推进。接着来到一楼控制室，这里可以捡到闪光弹，出控制室门右转之后立刻向从牢门外涌进来的敌人扔一颗，并开启子弹时间消灭剩余敌人。

接下来的办公室就没什么难度，躲避掩体很多，逐个击破或者边冲锋边干掉即可。

出办公室之后会遇到 2 个敌人，此时可以击爆他们身边的油桶直接炸死。接着就继续老战术，躲在掩体后面等他们一个个上来受死。别忘了门口左边有弹药补充。

来到二楼控制台时候可以不用拉控制杆，直接击破房间右后的门，后面不仅有上好的尸体和弹药等你，还有不容易被包抄的近道。

收拾完敌人下楼时注意一定要先走到底，破门之后再向下走，底下有尸体、弹药以及 Alma 的人偶。

往前走通过带喷火的楼梯时候记得慢行，这样比较不容易受伤。接着就是本关最后一战，我们直接出现在 3 楼。还是老样子，躲在掩体后面清理自动上门的敌人，然后慢慢推进。到二楼时候会有爆炸挡住去路，这时候可以从边上的房间内穿过露出的洞来到隔壁房间。注意开门后会立刻迎来一个敌人，开门同时请宣泄你的子弹。，下到一楼清理掉所有敌人之后就可以结束本次越狱。

Interval 02 Slums

可以在本关取得的成就	
名称	获得方法
Get To The Chopper	完成章节2
Magna Slum Laude	在第二关中达到85000分
State-of-the-art. Bang, bang!	以狙击枪连续爆头10个敌人（在第二关中最后部分比较好获得，敌人是会通过召唤者直接刷出来。只要在简单模式下用狙击枪+子弹时间爆头敌人即可）

本关能使用到的武器：手枪、冲锋枪、散弹枪、火箭炮，狙击枪。

本关开始后你又是两手空空没有武器，下水道里没有敌人，但是总会有各种各样的东西浮出来或者冒出来，可以暂时在下水道好好活动下筋骨。在抽水站见过 Creep 之后开门会被士兵突然袭击。不用怕，Creep 会搞定一切。接着只要顺着这条路一直走，翻过护栏爬上楼梯就能见到本系列难得一见的阳光户外场景……然后再下到下水道。不过不必担心，可以从下水道底部进入右边的门，在这里可以找到通往地面的楼梯。

来到地面之后就开始遭遇战。需要注意的是一定要耐心，选择躲避的掩体一定要注意是不是容易被敌人包抄。尽量在掩体后面杀光敌人后再推进，否则很容易陷入敌人的包围并迅速地挂掉。进入士兵把守的房间之后可以补充点弹药。

在一个中间有神像的地点清剿完敌人之后记得去左边楼层的二楼去拿狙击枪，取得之后暂时先不要使用，因为这枪对后面攻关很有帮助。

几场遭遇杂兵战之后会来到如图位置，此地有机甲守护。

在这个塔楼二楼是绝好的攻击位置，迅速清理掉蓝色车后方的守卫与塔楼的守卫，到塔楼二楼拿到火箭炮。利用子弹时间的间隙探出身并向机甲发射火箭，确认命中后立刻向后撤躲到掩体后等待重新上弹。千万不要在机甲发射机枪的时候探身出去，否则很容易被杂兵与机甲一起夹击。最高难度下导弹有 2 枚，打完后需要再用子弹时间 + 机枪来给它送行。攻击机甲时候要注意对面二楼的敌兵，如果条件允许，先用狙击枪干掉。机甲爆炸后，此处的其它杂兵就只要站在此处慢慢击杀即可，但期间注意不要让敌兵从楼梯上来。

接下来的战斗类似于经典巷战，你需要同时注意二楼以及地面的敌人。太快冒进容易被敌人从后面包抄，推荐先躲在刚踏入这里时的那条巷子，引敌人慢慢过来之后逐个击杀。

穿过铁丝网会遇到本游戏第一个召唤者，召唤者会通过虫洞无限制召唤敌人并躲在战场后面保全自己，狙击枪是对付他的最佳选择。清理完底下的杂兵之后迅速翻越进如下图楼梯背后的掩体，这里敌兵不会翻越进来，不必担心近距离接敌的问题。然后远距离用狙击枪打头的方式优先干掉召唤者，然后再收拾敌兵。 敌人全部阵亡后，跑向直升机即可迎来过关 CG 动画。

本关的 Alma 人偶出现的地点有 4 个。第一个可能出现的地点位于来到地面，打完第一次遭遇战只

后穿越屋子。 Alma 人偶出现地点就在穿越屋子之后的右手面第一栋房子与第二栋房子之间的缝隙中。

第二个可能会出现的地点在如图位置的一楼。 从二楼门内的楼梯下到一楼的后，正对楼梯的一个偏卧室内就是第二个地点。

第三个出现的地点，是在一个跳下去就是要遭遇机甲之战的房间。人偶出现的地点就在这个房间内里面。

第四处地点在遭遇机甲的这个街道二楼，刚跳入这个场景时候靠近自己的第一辆蓝色 3 箱轿车后的补给箱上方二楼有一个凹陷处。

Interval 03 Store

可以在本关取得的成就	
名称	获得方法
Pain, In Bulk	完成章节3
Cannibal Run	在第三关中达到95000分
Footy Foul	在子弹时间中使用滑铲一次性干掉2个敌人（使用Point Man时候找个狭窄的地方，将敌人手打残降低敌人速度之后进行）
Head Crab Removal	用撬棍杀死20人（以Fettel控制一个手持撬棒的狂热者并杀死20人）

本关能使用到的武器：手枪、冲锋枪、散弹枪、火箭炮，狙击枪。

本关一开始就能捡到手枪，来到一个满是电视机的房间后穿过铁丝网才会迎来本关第一场遭遇战。新敌人狂热者会从电视机后面跳入战场，他们只会近身攻击。携带有工具的狂热者会格挡近身攻击，但是他们都抵挡不了滑铲攻击。这里需要与敌人快速周旋，充分利用滑铲、跳踢和近身攻击。枪械只能是远程辅助，让敌人保持距离，否则弹药很快会被耗光。建议的打法是，先助跑一小段，然后开子弹时间之后迅速转身滑铲向敌人。开始滑铲之后就可以关闭子弹时间，可以节省多次使用。

很多狂热者会装扮成死人，看到躺在地上的平民装扮的敌人最好都补一枪，确保自己不会被打个措手不及。

通过一个倒塌中的架子后会迎来很多敌人群殴，利用子弹时间 + 滑铲来攻击清理一直线上的多个敌人。保持移动状态，千万不能停下来。

经过办公室区域时候多注意搜刮弹药。出办公室之后会遇到身上捆绑炸药的狂热者，出现时会带有炸弹倒计时那种滴滴声，靠近你之后屏幕上会有手雷标记的提示。他们会引爆身上的炸弹爆炸攻击，有时候会在有一段距离时候就直接飞扑过来，有点像是敢死队。建议用子弹时间瞄准位于腹部的炸弹攻击，可以直接引爆炸弹，能节省很多弹药。在此处尽量选择在货架高处行走，有利于提前发现敌人。等到敌人不再出现，再行走到下一个货架，否则很容易出现在梯桥上被敌人夹击掉落。

跳过搭成斜坡的铁板后又会有大批狂热者攻击，耐心和他们兜圈子。优先干掉携带炸药的狂热者。最好走之前拿上这里地面的散弹枪，对破关相当有利。当狂热者杀的差不多时候就会在铁板右面的铁丝网门后出现 2 个带炸药的狂热者，干掉后可以炸开大门进去。

有惊无险的通过屠宰场后会遭遇丢飞刀的食人者，他们会躲

在高处向你丢飞刀，而且没有声音。如果看到自己损血却没有听到枪声，那一定是他们，和他们小心保持距离。推荐打法是躲在从屠宰场出来后所在的一个有几个洗手池的小房间。出门后迅速退回来，走到房间最底的角落并蹲下，把冲进来的敌人全部消灭之后再出门，敌人很多但不是无限的，要有耐心。等这些狂热者和食人者全部杀死了，再出去清理还躲在货架高处的飞刀食人者。

当你看到摇椅时候，那就是本关最后一战！ 这里空间比较大，还是老战术：绕圈跑。遇到携带炸药的跟在后面一定要开启子弹时间并转身射击。否则他们会飞扑上来炸你。战斗末期注意门口附近跳下来的食人者，他们飞刀攻击范围很大，优先干掉，或者送一个手雷。战斗结束后会有士兵破门，躲在掩体后面等破门的瞬间赏他们一颗手雷。 等里面房间的士兵和食人者打出结局再进入收拾即可顺利破关。

本关 Alma 人偶出现的地方一共有 4 处。第一处位于打过那些狂热者之后第一次看到满是红色布料布置的场景内。在入口处的右方货

架顶部。

第二处位于第一次遇到 2 个自爆狂热者的地方，你能看到自爆者跳下来的货架上有一块满是美元符号的布，人偶地点就在这块布的后方。

第三处可能出现的地点在结束首次遇到会使用飞刀食人者的遭遇战之后来到的 2 排货架中右方货架上，货架之间有梯子连通，在货架第三层一个半倒的货架后面就是可能出现的地点。

第四处地点位于流程中穿过如图货架通道之后 ，在首次跳下货架到地面时转身，人偶就在刚刚跳下的货架的底部。

Interval 04
Suburbs

可以在本关取得的成就	
名称	获得方法
Town Hall Beating	完成章节4
House Arrest	在第四关中达到105000分

本关能使用到的武器：手枪、冲锋枪、散弹枪、突击步枪、狙击枪、火箭炮、轻型机甲。

无论你在上一关存了多少弹药，到本关开始都只有小手枪一把。别抱怨了，干掉前面 3 个士兵可以搞到冲锋枪。穿过屋子之后可以在前面弹药箱捡到一把三点射的步枪，爆头利器。在这里都是普通的士兵，尽情的用新枪虐死他们吧！

来到一个如下图所示带有亭子的院子的地方的时候一定要警觉，收

拾敌兵的同时注意收集院子四周的弹药，尤其是电子手雷。收拾完敌兵之后会出现机甲，此时可以在下图这个屋檐下的空调外机做为掩体，这里是机甲的射击盲点，连导弹都会被屋檐挡住。只要注意四周随时出现的小

兵，就可以简单顺利击爆机甲。击破机甲后注意左方会有个杂兵破开篱笆，第一时间击毙。

穿过屋子的时候注意地上装死的狂热者，遇到一个狂热者集会看电视的地方立刻赏他们一颗手雷。这里的厨房比较狭窄，在低难度下也是比较容易达成一次滑铲杀死 2 人成就的地方，你可以引敌人过来之后从厨房直接滑铲过去。

之后从楼梯下去会迎来苦战，都是狂热者，空间又比较狭窄，敌人会不断从墙上的孔中涌出，散弹枪是你不二的选择。拖延时间或者杀掉一定数量的狂热者就会迎来过场动画。

过场之后迅速找掩体躲避，右上方的阳台上会有狙击手，优先干掉它。清理完杂兵之后就上那个阳台，拿到狙击枪来迎战涌过来的敌人。此处敌人比较多，而且会有狙击手在对面楼下，优先干掉狙击手。当敌人靠近时候一定要舍得扔手雷，否则敌人冲到 2 楼会造成不小的麻烦。狙击完敌人之后，直升机在一声很“惨烈”的叫声之后无法自拔，坠毁了。

穿越被直升机破坏的铁丝网登上机甲，一路宣泄你的愤怒吧。按 RT 会发射榴弹，按 RB 可以发射激光，在炮过热的时候还能用激光攻击。敌人出现时会用黄色的框标识出来，即使敌人躲在掩体后面也能清楚看到。第三个房间会遇到机甲破墙而入，对付它就需要两个武器一起射，然后迅速回避等待武器恢复。射 2 次对方就爆了……真是不耐射啊 ;如果自己的机甲不幸被击爆，画面会提示机甲关机倒计时，下机后迅速远离，否则很容易被直接送回记录点(挂掉)。

来到电厂铁网前，击爆油桶后就只能脱下机甲跳入。这里的变电器不是每个都通电，先躲在掩体后面清除掉冲过来的敌兵之后再进入。打开卷帘门之后就迎来本关 boss 战。

对方是一个在培养皿中的召唤者，他会不断通过电缆连接的变电器释放出士兵。变电器变成亮蓝色的时候可以将其击爆，总共需要击爆 6 个。当变电器全部击爆之后士兵与召唤者都会自己死亡。Insane 难度下在这里需要不断更换掩体，听到电流音之后立刻判断出电流流向的变电器并将其击爆。灵活运用子弹时间，杂兵能不理会就尽量不理会。有时候躲在与召唤者器皿的后面会是个很好的选择，这里地势开阔，掩体也很多。击爆后进入召唤者身后的地窖就可以破关。

本关的人偶出现地点有 5 处，首次出现的地点是在拿到三点射步枪

后穿越一栋民居，在这栋民居院子里的小木亭子里面。

第二处出现地点在击爆机甲后进入的第一个民宅 3 楼卧室的厕所内，在经过这栋楼一楼楼梯时候会有一个沙发滑下来。

第三处出现地点在本关乘坐的机甲旁的探照灯下面。

第四处出现地点在进入发电站后通过电墙来到的第一个控制室内。

第五处出现地点在经过刚刚那个控制室来到的有 2 道卷帘门的通道，人偶就可能在如图那 2 个黄色物资后面。

Interval 05
Tower

可以在本关取得的成就	
名称	**获得方法**
Through the Haystack	完成章节5
Point Taken	在第五关中达到110000分

本关能使用到的武器：手枪、冲锋枪、散弹枪、突击步枪、狙击枪、盾牌、激光枪、钉枪。

本关一开始也只有手枪，好在刚开始部分没有敌人，路上与穿越的建筑物有武器可以补充。出了巷子之后就会遭遇敌人，与敌人周旋要注意不要落进塌陷的地面里。这里会有散弹枪兵不怕死的往前冲，所以尽量与敌人保持距离，用突击步枪远距离爆头。

上楼梯翻越建筑物后会发现士兵与狂热者混战。先不要急着下到地面，跳到屋顶与建筑物之间的木质阳台上等待双方分出结果。如果是狂热者战胜了，他们会爬上来，在这个阳台上可以充分利用滑铲不费弹药搞定它们。

打开一扇由几个士兵把守的大门后会遇到一个狙击手，在门前边上等待敌兵一个个上来领死之后，再冲到最近的掩体后面，依靠子弹时间与突击步枪干掉狙击手。清理完所有敌人后必须收集此地弹药，尤其需要拿上狙击枪弹药与手雷，切忌这两种补给在本关千万不要用！到狙击手位置后的控制板开启大门，而此时敌人会重置大门系统把主角卡在这里，随后会有几个敌兵从我们进来的那个门涌入，可以用步枪先干掉几个，然后又会有狂热者从四周跳进来，我们只要防备这些敌人就好了，敌兵这时只会攻击狂热者了。即使躲在掩体后面的时候也必须时刻注意自己的身后，狂热者会从各个方向的墙壁上跳入。敌人杀光之后倒数也结束了，跳下平台到下面的控制台开启大门。注意出门前检查身上确保有狙击步枪且至少 8 发子弹，还要保证至少有 2 颗电子手雷！因为这对后面的关卡有莫大帮助！

跟随地上爬的 Creep 到大门前，等 Alma 叫过之后就能穿越大门，踩着坑中的集装箱卡车后部跳到对面的街道。穿过 2012 般的街道后，跟着 Creep 来到公寓。急速穿越这里，Creep 会向你攻击，你可选择反击或者直接逃跑。走路速度慢会直接被它干掉，如果你要反击它，那么尽量使用子弹时间做为配合。

来到院子里后就开始本游戏最难而且你再也不想打第二次的遭遇战……你可能会在这里卡上一个小时，因此请做好心理准备。从旋转铁栏杆门推入前会有个存储点，推入后立刻开启子弹时间并向中央的召唤者投掷电子手雷。然后用狙击步枪不断的射击召唤者头部，等 5 发子弹全部打完后立刻换武器继续攻击或者扔手雷。这样召唤者能在只释放出 3 个士兵的情况下被秒杀掉。接着千万不能放松，如果你在右侧的高台上，那么拿好这边补给箱里面的电子手雷，之后跑到左边的高台上面拿补给箱里面的激光枪。这期间注意边跑边干掉剩下的

士兵，而且这里会有个存储点。拿到激光枪之后开始本遭遇战最大的难点：徒手干掉机甲。争取在拿到激光枪之后机甲还没有从中央高台跳下。迅速开启子弹时间并向机甲投掷电子手雷来牵制它，如果不开启子弹时间，有可能手雷会直接被机甲击爆。然后用手里的激光枪不停的射击，直到用完 4 个电子手雷之后，立刻不间断的向机甲扔出手雷，有多少扔多少。这样能让机甲瞬间减去大半的耐力。接着一定要有耐心，每次攻击它必须开启子弹时间，否则会连着挨炮而挂掉。等待子弹时间恢复时可以围着中央高台与它绕圈。几回合之后就能让它炸掉，一定要耐心，鲁莽冒进会迅速送掉你的性命，祝你好运！

之后会遇到带防爆盾的士兵，用手雷可以直接炸死他，或者利用子弹时间攻击他拿武器的手，这样他就会露出身体。两挺自动机枪则可以顶着防爆盾出来直接击爆。防爆盾在上弹时候会露出破绽，换弹夹时候还是尽量躲在掩体之后进行。盾牌的子弹最好节省点用，留下的越多，最后破关就越简单。

穿过地道之后听力会暂时受到影响，天上的落石会干掉一些路上的士兵，我们用盾牌敲死剩下的就好了。穿过大厦来到营地之后需要注意地面的裂缝，无法跑步穿越的时候尽量别勉强。走过一个满是尸体的集装箱后遇到本作第一个相位指挥官，他们与召唤者一样可以打开虫洞，但是不同的是他们自己可以依靠虫洞出现在你意外的地方。而且在受到你最热烈“欢迎”的时候还会释放闪光弹后逃跑，他们携带的钉枪威力巨大，不过显然不如机甲威猛。如果你携带了盾牌到此处，那么只要背靠一个角落，就可以慢慢来虐了。你可以等他跑过来踢你一脚后你用近战攻击打他两下，而且他还会蠢到反复踢盾牌，你也可以反复近战攻击他。注意他开始僵直时候就快要爆炸了，这爆炸的威力是盾牌都抵挡不住的。这里的很多集装箱里面都有补给箱，打倒第一个心灵指挥官之后注意补充弹药。等消灭完士兵，还有第二个相位指挥官登场，以同样的方法招呼他吧。

清理完现场之后，同伴就会跑来开门，顺利过关。

本关人偶可能出现地点有 5 处，第一次可能出现地点在首次穿越的建筑物通道内。 如图右方的房间门的锁可以从通道底部此房间的另一扇被抵住的门来击开。人偶就地点就在抵住门的桌子旁边。

第二处地点在如图的场景，按照所示方向走到底。人偶可能会出现在塌陷坑后的绿色围栏内。

第三处地点位于爬越公寓之后跳下的木质阳台下面的 2 把手枪处。

第四处地点位于本关首次遇到 Creep 处大门右方绿色围栏内。 你可以通过大门旁边的围栏缺口进入。

第五处地点位于进入大门之后的街道，如图白色翻到的货车旁路灯杆下面。

Interval 06 Bridge

可以在本关取得的成就	
名称	获得方法
Trouble Cross	完成章节6
Crossing Over	在第六关中达到70000分

本关能使用到的武器：手枪、冲锋枪、散弹枪、突击步枪、火箭炮、激光枪、重型机甲。

一开始又是手无寸铁……为什么每次主角过场之后都会忘记拿枪啊……

一路有惊无险的穿过横七竖八的车厢，其间不断地会有“敌人”来吓唬你，但是不会受到实质性攻击。在这里，需要锻炼的是胆量，你必须做到能从桥边铁丝网爬入车厢，必须做到能从已经吊在半空中的车厢上跳过来通过被堵塞的桥面。

通过桥边楼梯时可以从被直升机撞死的士兵身上取得冲锋枪。杀上桥面，来到这里的桥面断裂处可以跳到对面掉下的车厢继续前进。车厢内会遇到首个食尸者，它速度十分快，而且擅长飞扑与车轮战攻击。如果遇到多只，尽量退守，以免八面迎敌。对付它们用子弹时间并瞄准攻击，尽量节省弹药；如果对付单只，用刀直接解决即可。每次推进前注意等子弹时间条恢复到满，否则你将很快陷入进退两难的境地；如果手里有散弹枪，等它跳过来时候立刻开启子弹时间，离它足够近了先用散弹枪射击，接着用刀划一下就可将其毙命。敌人不会无限制刷出来，千万不要直接往前冲。经过几次战斗后就可以回到桥面，再也不用看到这东西了。

桥面上的敌人要比怪物好对付得多，优先干掉召唤者就能很快结束战斗。在哨塔顶部的时候可以直接用突击步枪射击远处的召唤者，再以这个高位清理士兵。去机甲旁边的控制室关闭机甲的防护放下吊桥，驾驶重型机甲冲到桥对面。

机甲主武器为格林机枪，按 RB 能发射导弹，按 LB 会启动护盾。格林机枪启动有个延迟，射击时候要带有提前量。导弹在启动护盾时无法发射，护盾消耗速度很快，因此要注意战斗时间。机甲被打爆并不会爆炸，退出机甲后等待机甲蓝色护盾消失就可以继续乘坐。当机甲被打爆时可以把机甲当作护盾和敌人绕圈子，避免被敌人直接攻击。机甲会用红色方框来标识出导弹兵，画面上一旦出现绿色镭射线的时候是导弹兵即将开火，需要立刻启动护盾，否则会造成很大的伤害。用导弹打直升机时候必须等画面中直升机出现 LOCK 字样，导弹才会追踪它，不过在 Insane 难度下，导弹命中率并不高……

一路过去遇到的敌人多是 2 ~ 3 个一起出现，消灭之后等待恢复再继续。当两个轻型机甲同时出现时先盯住其中一个猛打，再逐个击破它们。扫清敌人之后尽量下去捡一些火箭炮之类的猛货，因为一旦我们的机甲被打爆之后还能有还手之力。清理完第二座吊桥前面的敌人之后还需要上塔楼手动放下吊桥。塔楼里面还有 5 个敌人，注意不要直接冲进去了。

乘坐机甲走过吊桥前先远距离击爆对面的两辆装甲车。装甲车后面的士兵需要小心应对，全部消灭并且状态全满情况下再走过装甲车。然后……小兵们一直希望的强劲援兵——重型机甲终于出现。

重型机甲和我们乘坐的型号相同，在它掉落地面之后我们不要停顿，直接将 3 枚导弹快速送给它，并且用机枪不断射击，等它回过身来射击时候立刻开启护盾。如果看到它也开启护盾，我们则停止攻击并让武器恢复一下，等它护盾消失后再继续热情招呼。两个回合之后能轻松干掉它。踏过它的残骸往前走就能过关。

本关的 Alma 人偶出现地点有 5 处。第一处在本关开始后，正对你那节晃动但是没掉下来的车厢后面。

第二处在首次遇到直升机坠毁场景，在靠近桥另一侧楼梯的车厢内部。

第三处在刚看到第二具楼梯如图的位置，转身穿过到靠近桥边的半截车厢，人偶出现地点在此车厢间的桥面上。

第四处在乘坐机甲的场景，如图位置的桥边 4 联探照灯下面。

第五处位于乘坐机甲过的第一座吊桥左边围栏处如图位置。

Interval 07 Port

可以在本关取得的成就	
名称	获得方法
Terminal Victory	完成章节7
Point Authority	在第七关中达到110000分
Art Collector	用 Penetrator或者 Leaper knives定住100个敌人

本关能使用到的武器：手枪、冲锋枪、散弹枪、突击步枪、双持冲锋枪、狙击枪、火箭炮、激光枪、钉枪、轻型机甲。

本关开始后立刻到右侧补给箱拿起冲锋枪，向奔来的 2 个食尸者射击。穿梭在机场的物资之间也需要小心随时出现的食尸者，还要节省弹药。每次清理完食尸者可以原地不动等待子弹时间恢复。上楼梯进入机场通道后还会有 3 只食尸者突然出现，可以送它们一颗手雷表示谢意。第二个厅内会遇到有士兵与食尸者混战，等待他们分出胜负之后清理掉剩余一方。以后每次遇到混战都这么做就能节省很多弹药。

来到二楼会遭遇一些士兵，老战术即可全杀他们。从食物店穿出后还会遇到同样的情况，等人死的差不多时候会出来一个食尸者，让它收拾残局后我们再收拾它就是了。从中间的桥上跳下后就地找掩护，会有 3 个敌兵与一个食尸者找上门。士兵这种正常敌人已经完全无法阻挡我们的脚步了。

之后就一直是恐怖时间，大家尽情享受这恐怖游戏中难能可贵的恐怖吧。

接下来的指挥室战斗还是和以前一样，在旁边围观食尸者与士兵互战。这里还可以补充到弹药与手雷，手雷尽量都留着以后用。穿越指挥室来到 Executive Club，这里对付敌人还是要注意弹药与子弹时间的消耗，收拾完士兵就会有相位指挥官来援战。尽量选择一个空间较小且遮挡物少的房间，让他自己来找你。当见到他之后先进入子弹时间，然后向他扔出所有的破片手雷，接着就是用电子手雷进行牵制，然后用枪射击，几回合之后可以轻松干掉他。接着 2 个普通士兵投掷烟幕弹后破门进入，小心应付他们。

出门后楼下有4个普通士兵，先干掉再跳过箱子上有窟窿的网，此时正前方的门后会出现2个敌人，一楼也会再次出现1个敌人，千万不要以走道外侧的柱子为掩体，否则很容易被前方冲过来的士兵与楼下的士兵夹击而死。从走道尽头跳到楼下立刻找掩体防护，干掉楼上楼下出现的4个敌兵。此时大门会打开，门后2个狙击手会在对面二楼的走道上狙击。从刚才楼下冲出士兵的房间内楼梯下可以捡到狙击枪，之后就能让那两个狙击兵变成番茄酱。

跑到二楼时敌人直升机会来捣乱，不要怕，敌人已经把上好的火箭炮准确的放在了二楼走廊的两旁。我们只需要拿起火箭炮对准直升机，等到滴的一声表示锁定后就可以让导弹准确的飞向直升机。直升机收到4枚导弹之后便会满足地离去。携带上狙击枪穿过书店与楼梯来到机场的行李分配间，开门后走出去一点立刻退回来。此时可以看到召唤者在二楼召唤敌兵，果断的开启子弹时间用狙击枪爆头。杀光剩下的敌人后拿上召唤者的激光枪，再上到二楼控制室开启行李传送带的闸门。从闸门穿越来到一个行李分配间，这里有6头食尸者，激光枪打在敌人身上会折射，这时可以一下子打一串，在这里能有很大帮助，但是注意千万别用光。用这里的控制室打开前面的传送带闸门后穿入 ，在堆积满行李的通道底手动打开传送带的闸门可以来到AIRPORT。

这里没有可以打死的敌人，路过坠毁的直升机后Creep就会再次光临。这次Creep的攻击频率与造成的伤害都十分大。不要逗留，能跑就跑，遇到周围开始起火就说明Creep即将攻击你。辨明它的方位之后用激光枪攻击可以很快地暂时击散它。

上电梯走入大门之后可以暂时远离Creep，但是这里也是场不小的遭遇战。刚过安检机之后马上退回来，等敌人的烟幕弹散了之后从远处逐一干掉士兵，然后到前面补充弹药。接着，安检大厅中部又会出现增援，而且会有一个盾牌兵，优先干掉他。在把敌人杀得只剩下一个之前一定要拿上盾牌，这关系到此次遭遇战过关难度。将士兵杀的剩下一个的时候，相位指挥官会前来援助，而且……是两位 。拿起盾牌之后找一个角落蹲，看到相位指挥官后，必须开启子弹时间配合爆头攻击死磕其中一个。如果没有子弹时间或者没有把握每枪都打中头部情况下千万不要开枪，子弹十分有限，只够干掉其中一个。等其中一个挂掉后就简单了，你可以用盾近战敲死另一个，或者切换武器，配合电子手雷把他电住的时候以多次爆头杀死他。

从监控室中穿过，在一个有血手印的房间带上散弹枪，准备迎战食尸者。在门后底部会有一道卷帘门，按下旁边的按钮后门会慢慢开启；等到全部开启之后才能过去按门后的按钮将其关闭。这里的难点是敌人食尸者会无限刷出，而且初期都是3只一刷，到卷帘门开始关闭之后是1～2只一刷。在这里必须活用电子手雷来拖住食尸者，因为主机机能原因，同屏只会有那么3只食尸者。等到门开始关闭时候就每隔一会就向门外扔一颗雷阻止它们进来。 等到卷帘门完全关闭之后房间的门才会开启。上楼穿过变成废墟的候机厅，踹门之后别管敌人，立刻冲向最近的机甲。然后就开始虐吧！尽情的撒子弹，射炮弹！

解决完毕后，来到下一个停机坪时注意拿下火箭炮，稍后将要面对重型机甲，一旦自己被打爆，还能立刻还手。这次重型机甲有点难缠，不仅火力凶猛，而且还会开启保护罩与恢复耐久度！所以尽量在它护盾消失之后就上去快速倾泻弹药，然后回避或者近身攻击，有很大的机会能和它同归于尽。干掉机甲之后用机甲或者手里的火箭炮再收拾2个为你开门的相位指挥官即可过关。

本关的Alma人偶出现的地方有4个，这4个地方都比较集中在中央电梯区域。第一个可能存在的地点在中央电梯区，在尚未下楼梯穿过出现Alma的电梯前在ATM机旁边有一家商店叫Zellc downlown的食品商店 ，进入食品店的后厨房就可以看到。

第二个可能出现的地点在中央电梯入口正对面的物资旁边。

第三个可能出现的地点在通过中央电梯之后上楼右转90度看到的一个凹陷的通道。左墙壁上挂有3部公用电话，底部有一扇门，门后的房间内就可能会有Alma人偶。

最后一个可能存在人偶的地点也是在上楼后，不过需要180度转身。在一家名为Sophies的卷帘门半开的披萨店里面。蹲着进去就直接能看到。

Interval 08

Ward

可以在本关取得的成就	
名称	**获得方法**
Homecoming King	完成章节8
Dream Score	在第八关中达到50000分
Yo, Adrian!	找点什么值得打打的

本关能使用到的武器：手枪、散弹枪、突击步枪、双持冲锋枪。

本关终于厚道些，开始就有把手枪，而且弹药无限。一开始先在场景四处走动下，熟悉下环境，我们能在一扇锁着的铁丝网门之后找到2把双枪，这在Insane难度下就显得十分重要了。

来到一个在过场中经常看到的房间外面的观察室进行剧情，Point Man看着玻璃后面熟悉的房间，一幕幕的痛苦回忆慢慢的浮现。房间出来之后顺着光亮走，我们需要毁掉那些给主角带来噩梦的道具。途中Creep会不断袭击你，而且我们的血也不会再恢复，直到再次进入房间毁掉噩梦道具。在Insane难度下，被Creep袭击三次就会毙命！所以必须在听到他脚步声之后立刻判断方向，开启子弹时间并向它射击！不要吝啬你手中的子弹，它们是无限的！如果你在之前找到了双枪，那么你可以在他出现之前就360度扫射一圈，有很大的概率可以阻止Creep的攻击。

出观察室来到更衣室的时候停顿一下，因为快速通过这里的加会遭到吸在顶上的Creep一个重击，随后只要被他打一下就会挂掉，相当不划算。顺着光亮的地方走，进入的是一个拳击训练室，我们要毁掉拳击台旁边一个发红光的桶。另外，在这里可以看到拳击台对面有几个沙袋，用近战攻击打这些沙袋。连打2个沙袋之后就会获得秘密成就Yo, Adrian!

第二次光亮会指引你来到一个手术室，这一路是4次在走道中走过的最长的路。不要怜惜双枪中的子弹，否则很快就会被Creep捏死。破坏手术台后面控制台上的一本书。

第三次会指引你来到一间类似于灵力训练室的地方，你需要破坏一把被丢在角落的玩具枪。

这3件引起噩梦的道具全部破坏之后回到最初的观察室观察的房间。穿过门直接来到在幻境中经常看到的

树林。在它的尽头，我们就会面对最终 Boss——Creep。

Insane 难度下 Boss 的强大之处在于，他多数攻击可以把你一击毙命，而且攻击间隔相当短。但它的攻击技能相当匮乏，只有单手锤击，双手锤击，以及弯腰从嘴里喷火。当它每次张嘴暴露出嘴里的亮红色弱点后就猛击，可以取消它的攻击，射击时候也务必横向或者纵向移动！这样有很大的机会避免被它攻击到！记住尽量用子弹时间来射击，否则他会快得我们几乎无法瞄准弱点。几回合过后他会被 Alma 的叫声震慑而暂时退下，然后释放出幽灵战士。他们当然是给我们送弹药与时间的，我们可以杀得只剩一个幽灵战士的时候和他玩一下躲猫猫以恢复子弹时间来对付 Creep。每次对付完这些幽灵战士之后就会有宝贵的记录点。所以 boss 战几乎完全不必担心。

在此战中，手枪比一切枪支都好用：威力大、射速可控制、换弹时间短，还有最重要的一点就是弹药无限！几回合下来，当听到兄弟说结果它的时候，胜利的曙光出现！打赏它 2 颗手枪弹之后就可以欣赏通关 CG。

本关的 Alma 人偶出现地点有 3 个，其中 2 个能在不进行剧情情况下就能查看。第一个人偶地点在下第一个楼梯之后右转方向，沿着牢房门走到底，打开这里的铁丝门后应该就可以看到。

第二个人偶地点在下第一个楼梯之后左转，在面对第一个三叉路口时左手边的轮胎后面。藏的有点猥琐，不过如果人偶在这里的话，你应该能在毁掉玩具枪之后出门看到。

第三个人偶地点在毁掉漫画书的控制台后面观察间内，进入观察间之后立刻查看右边房间角落即可看到。

《灵异恐惧3》全挑战达成指南

说明事项

●红色表示必须是玩家使用Point Man的时候才能达成的成就。

●蓝色表示必须是玩家使用Fettle时候才能达成的挑战。

●橙色表示必须是双人游戏才能达成。

名称	获得方法	获得点数
The Killer	连续杀死50个敌人	5000
Hard Boiled	连续杀死100个敌人	10000
这 2 个挑战都十分容易达成，只要找一个无限刷出敌兵的地方就好了。类似第二关关底见到召唤者处，只要不杀死召唤者，敌兵就是无限刷出来的；第五关关底也是，只要不要打爆变压器，敌兵也会无限刷新。		

名称	获得方法	获得点数
Sweet Science	用任意近战攻击干掉15个敌人	3500
只要按右摇杆来杀敌就可以。		

名称	获得方法	获得点数
Et tu, Brute?	在敌人的背后近身攻击干掉3个	2000
只要在敌人背对你的时候干掉他就好了，他有没有发现你都无所谓。当你在背后攻击敌人的时候，主角会抽出刀直接插入他们背后。即使在他们已经警觉或者开始攻击时候你仍然可以发动子弹时间，并趁这个时候绕到他们背后攻击。这在第一关比较好完成。		

名称	获得方法	获得点数
Pop gun	用Strader Mk.VII 杀掉20个敌人	4500
用手枪杀死 20 个敌人，手枪几乎是游戏关卡一开始标配的，不过关卡中手枪的补给弹药不多，用爆头方式杀死敌人会比较容易完成这个挑战。		

名称	获得方法	获得点数
The Standard	用Briggs SMG 杀掉25个敌人	3000
用冲锋枪杀死 25 个敌人。这个武器每关都有，尤其在第一关容易实现这个挑战。		

名称	获得方法	获得点数
Assault Pro	用G3A3 AR杀掉25个敌人	3000
用三点连射的突击步枪杀死 25 个敌人。这枪从第四关开始就很容易找到。		

名称	获得方法	获得点数
Bullet Hope	用Dual MP-970杀掉20个敌人	3500
用双持机枪杀死 20 个敌人，这枪能在第三关、第七关和第八关找到。		

名称	获得方法	获得点数
Butcher	用EL-10 CAS杀掉30个敌人	4500
用散弹枪杀死 30 个敌人，从第一关开始这枪就是不会缺少的主力武器。		

名称	获得方法	获得点数
Ghost	用Shuller LDR50杀掉15个敌人	4000
用狙击枪杀死 15 个敌人。狙击枪能在第二关、第五关与第七关找到。		

名称	获得方法	获得点数
Ventilation Expert	用 S-HV Penetrator杀掉25个敌人	5000
用钉枪杀死 25 个敌人，这个在第七关会很简单。杀死相位指挥官后会掉落钉枪。		

名称	获得方法	获得点数
Like A Hurricane	用 Goliath杀掉3个敌人	4000
用火箭炮杀死 3 个敌人。你能在第六关乘坐机甲时候杀死带火箭炮的敌人来获得，或者在第七关打直升机那里获得。第二关也能获得，但是弹药太少。		

名称	获得方法	获得点数
Laser Pointer	用 Arc Beam杀掉10个敌人	5000
用激光枪杀死 10 个敌人。你杀死召唤者之后就能获得他掉落的这把枪，也能在第五关打机甲那里获得。		

名称	获得方法	获得点数
Quiet Riot	用Riot gear杀掉10个敌人	3500
用防爆盾杀死 10 个敌人。第一次看到防爆兵是在第五关击爆机甲之后，杀死他们就能获得防爆盾。用防爆盾来近身攻击杀死的敌人不算在这个挑战里面，你得用盾牌附带的冲锋枪杀敌。		

名称	获得方法	获得点数
Hot Potato	用破片手雷炸死10个敌人	3500
人物等级越高，携带的手雷就越多。想要快速完成这个挑战就尽量一个手雷炸死多个敌人。		

名称	获得方法	获得点数
The Shocker	用电子震撼弹炸死3个敌人	1500
用电子手雷炸普通士兵会比较简单一点，如果是对付高等级敌人，先射他几枪之后再扔给他。		

名称	获得方法	获得点数
Indecent Exposure	用闪光弹闪掉5个敌人	2500
找有一堆敌人聚在一起的地方会有很好效果，你也可以找一个敌人然后反复闪他，当然你必须等他恢复视力后才行。第四关是个好选择。		

名称	获得方法	获得点数
Slaughter	用轻型机甲或者重型机甲连续杀死20个敌人而不跳出机甲	5500
在第四关就能达成，第四关有轻型机甲，注意不要被击爆就好了。		

名称	获得方法	获得点数
What?!	用轻型机甲或者重型机甲的近战攻击或者踩踏杀死5个敌人	2500
简单的挑战，可以与上一个挑战同时进行。按右摇杆键或者按 A 即可。		

名称	获得方法	获得点数
Headhunter	25 次爆头	2500
Executioner	50 次爆头	5000
直接瞄准头部射击即可。找一个无限出兵的地点就可以很容易的完成。使用手枪、三点射突击步枪、狙击枪和钉枪配合子弹时间会更容易达成这个挑战。		

名称	获得方法	获得点数
Menage	用一次爆炸杀死3个敌人	1500
制造爆炸的物品除了手雷还有环境中的爆炸物与火箭炮。最容易获得这个挑战的关卡就是第三关，当有很多的食人者或者狂热者追你的时候，启动子弹时间并向他们扔一颗手雷即可达成这个挑战。		

名称	获得方法	获得点数
Detonation Expert	以射击爆炸物的方式杀死5个敌人	3000
这个成就相当容易达成，在第三关的时候射击那些带有炸弹的狂热者使它们爆炸即可；或者在第五关的时候射击那些士兵背后携带的气瓶。		

名称	获得方法	获得点数
Covert Op	从掩体后面杀死10个敌人	3000
Cover-Up Artist	从掩体后面杀死25个敌人	6000

玩过《战争机器》的玩家对这个肯定不陌生啦，只要在依靠掩体的时候推左摇杆探出身体射击敌人即可。

名称	获得方法	获得点数
Pitching a Tent	在掩体后面躲避100秒钟	1000
Sir Camp-a-Lot	在掩体后面躲避200秒钟	1500

这个挑战可以与上面那个挑战同时完成。只要躲在掩体后面就算，你可以借用这个来恢复你的子弹时间。

名称	获得方法	获得点数
Nimble killer	在翻越物品之后立即杀死敌人5次	1500
Parkour Deadly	在翻越物品之后立即杀死敌人10次	3000

一些短墙、箱子、掩体都可以被翻越，当你翻越或者站立在什么东西上的时候都算是 Mantle techniques。所以，想要完成这个挑战，你只要翻越一个物品的时候立刻开启子弹时间，然后射杀敌人，在你进行子弹时间之内的几秒杀死的敌人都算。

名称	获得方法	获得点数
Slideshot!	在滑铲之后立刻杀死10个敌人	2500

滑铲需要等级 2 才能解锁。解锁之后，你只要在奔跑的时候按近身攻击就会使出滑铲。要完成这个挑战，那么在游戏初期就得注意别把目标敌人直接铲死了。滑铲时候开启子弹时间，等站立起来重新举枪的时候就立刻用近身攻击或者射击杀死敌人。在子弹时间内杀死的敌人基本都会算。后期敌人血厚，可以用滑铲 + 近战的攻击组合获得这个挑战。

名称	获得方法	获得点数
Invincible	在不受伤情况下连续杀死10个敌人	5000
Godlike	在不受伤情况下连续杀死20个敌人	10000

最简单达成这个挑战的关卡就是第三关在刚刚遇到自爆狂热者的时候，站在那里的货架上只需要不停地射击，并保证枪膛总有子弹，那么这个挑战就不难。你可以发动子弹时间，然后击爆那些自爆狂热者身上的炸弹来节省弹药。

名称	获得方法	获得点数
Gatherer	收集15个手雷或者弹药	500
Junk Collector	收集30个手雷或者弹药	1000
Collection Agent	收集60个手雷或者弹药	2000

所有的弹药或者手雷都算。只要你弹药或者手雷不满的时候走过这些物品都会自动捡起。你可以捡满子弹后射一发，换弹夹之后就能再捡一次。慢慢刷吧，超级简单且没有危险的挑战。

名称	获得方法	获得点数
Supersonic	子弹模式下杀死30个敌人	5000
Hypersonic	子弹模式下杀死50个敌人	10000

在任何关卡中开启子弹时间并累计杀死敌人即可。

名称	获得方法	获得点数
Perfect Soldier	在一次子弹时间内爆头3次	3000

当等级比较高的时候子弹时间会比较长，这时候来完成这个挑战就比较简单。当然初期有更简单的地方，就是第一关的有 3 个人打扑克的地方，子弹时间是自动开启的。你只要在子弹时间结束前把这 3 个人爆头掉，就能完成这个挑战，同时还能获得成就。

名称	获得方法	获得点数
Slow Your Roll!	在一次子弹时间内杀死5个敌人	4500

想要达成这个挑战就必须选择一个敌人很多的地方，那么第三关肯定就是首选。当聚集很多的狂热者的时候，就可以开启子弹时间并扔出身上所有的手雷并用机枪扫射，那么这个挑战将可以很简单的就达成。

名称	获得方法	获得点数
Highlight Reel	在一次子弹时间内用不同的近身攻击杀死3个敌人	3000

所说的 3 种不同的近身攻击包括背后插刀式、正面拳击式、跳踢式、滑铲式这四种近战模式。其中背后插刀式攻击会比较困难，你可以等到等级 2 解锁跳踢和滑铲后选择有 3 个敌人的地方启动子弹时间并用选用 3 种近战方式分别干掉 3 个敌人。

名称	获得方法	获得点数
All in the Reflexes!	总共使用60秒的子弹时间	2500
Nothin or Double	总共使用120秒的子弹时间	3500

只要不停的开启就很容易获得这个挑战。

名称	获得方法	获得点数
Big Spender	3次将子弹时间充满并用尽	1500

找个没人的地方填充满子弹时间，然后用光，反复三次即可。

名称	获得方法	获得点数
Borrowed Time	在附体后杀死30个敌人	5000
Rent to OWN!	在附体后杀死50个敌人	10000
Showing Off	在一次附身中爆头杀死敌人5次	3000
Time Efficient	在一次附身中杀死15个敌人	4500

当你用 Fettel 进行游戏时候对准敌人并按 LT 可以将敌人浮空，如果你的子弹时间槽满的话会提示你按 Y 进行附身。此时可以控制敌人进行杀敌，不过子弹时间随着时间的流逝而减少。你必须不断的杀敌并吸收他们的魂魄来延长控制时间。以上 4 个挑战只要稍加注意就能达成，其中稍难的就是一次附身爆头敌人 5 次，因为 Fettel 没有子弹时间，所以之内尽量对准敌人头部进行射击。这 4 个挑战基本能同时达成。期间注意不要按 Y 来自爆。

名称	获得方法	获得点数
Enemy Within	用爆裂方式杀死5个敌人	1500
Little Brother	用爆裂方式杀死杀死20个敌人	10000

当附身一个敌人的时候，按 Y 可以爆裂自杀。重复对 5 个 /20 个敌人进行即可完成这个挑战。

名称	获得方法	获得点数
Body Snatcher	总共附身时间达到120秒	2500
Head Intruder	总共附身时间达到240秒	3500

只需要不断附身拾取敌人的魂魄就可以轻松达成。如果有需要，多次附身也是没问题的。

名称	获得方法	获得点数
Extended Stay	将一个敌人附身超过2分钟	3000

将一个敌人附身之后，依靠拾取敌人的魂魄来延长附身时间。期间千万不要按 Y 自爆也不能中断附身或者使附身者死亡。

名称	获得方法	获得点数
Death from Below!	在倒下后仍然杀死3个敌人	1500

当你中弹倒地濒死情况下继续射杀 3 个敌人就能完成这个挑战，别忘记完成后叫同伴救你起来。

名称	获得方法	获得点数
Pick-Up Artist	3次救活自己的兄弟	3000

同伴倒地的时去救他 3 次即可。

名称	获得方法	获得点数
Helping Hand	15次助杀	3000
Harm Aid	30次助杀	6000

自己先攻击敌人几下，然后再让伙伴干掉他即可。

名称	获得方法	获得点数
Damage Resistant	Point Man在护盾保护下吸收300点伤害	5000

使用 Fettel 时对着 Point Man 按住 LT 就能给他一个护盾，用这个护盾吸收伤害即可。

名称	获得方法	获得点数
Hangman	Point Man杀死15个被悬空的敌人	5000

使用 Fettel 时对准敌人按 LT 使敌人悬空，此时让队友 Point Man 干掉那个悬空的敌人就算完成一次，反复 15 次就能达成挑战。

名称	获得方法	获得点数
The Crusher	Fettel依靠子弹时间用近战攻击杀死5个敌人	5000
This Isnt so Hard!	Fettel在子弹模式下杀死15个敌人	5000

Point Man 发动子弹时间后，Fettel 使用近战攻击杀死对应的敌人数即可。注意进入子弹时间后 Fettel 的攻击力会大增。

名称	获得方法	获得点数
Solo Psychic Link Attained	吸收灵媒连接尸体	1500

遇到特殊尸体的时候按住 X 即可吸收。

名称	获得方法	获得点数
Shared Psychic Link attained	分享吸收的灵媒连接尸体	1000

双人模式才会有，按住 X 吸收尸体时候选择共享(share)。

名称	获得方法	获得点数
Mommy!	收集到Alma人偶	5000

找到 Alma 人偶

名称	获得方法	获得点数
Ghost Offender	用G3A3 AR杀死5个幽灵战士	2500
Ghost Cowboy	用Strader MK.VII杀死5个幽灵战士	2500
Ghost Hoser	用MP-970杀死5个幽灵战士	2500
Woah! I know Kung Fu	用任何近战攻击杀死3个幽灵战士	2500
Ghostly Cover-Up	在掩体后面杀死5个幽灵战士	2500
Head Dead Prevention	用爆头方式杀死5个幽灵战士	2500
Buster of Ghosts	以Fettel控制并爆裂杀死5个幽灵战士	2500
Substitute Killer	在一次附身中杀死2个幽灵战士	2500

幽灵战士就是在第八关最后遇到巨大化 Creep 的地方，每次 Creep 消失之后出现的士兵。一般你去努力攻击 Creep 的话，只会出现 2 ~ 3 波士兵，每次出现 3 个。如果你不攻击 Creep，那么会出现 4 波。在双人模式下每波会增加到 6 个人。手枪是本关初始标配，双持冲锋枪是可以在外面走道上的一个锁着的小房间内找到。三点射步枪可以在 Creep 决战处得到，或者捡敌人掉落的。至于其它的挑战，只要用 Fettel 附身一个敌人之后，躲在掩体后面爆头杀死其它敌人就好了。这些挑战能同时完成。

名称	获得方法	获得点数
Ghost Eraser	用CAS杀死5个幽灵战士	2500

人品好的时候能出现携带有散弹枪的幽灵战士。这个在单人游戏的时候只能不攻击 Creep 的时候刷了，双人模式时候敌兵比较多，出现携带散弹枪士兵的几率会比较大。只要杀掉他，然后用他的散弹枪杀 5 人就是了。

名称	获得方法	获得点数
Nightmare Ninja	不受伤害情况下反击Creep3次	2500

Creep 在游戏中的很多关卡都会出现，但是，Creep 会攻击你且次数有 3 次以上的就只有第五关打机甲之前、第七关直升机坠落之后与第八关的房间外面。这个挑战可能是专门为第八关而设立的，在你从观察室出门来到走道的之后你会被 Creep 不断地袭击。Creep 的出现也是有规律可以找的，你看到周围开始着火，或者听到脚步声的时候就表示它在接近你。它走过的地方会留下一段段黑烟。你可以根据这些特征判断它什么时候来以及要从什么方位袭击你。你必须在它出现时候射击它来阻止它攻击你，连续 3 次击退它并不受伤害就能达成这个挑战。这里有个小窍门，当它接近你的时候，你可以开启子弹时间！这样在它打到你之前你有很长的时间向它射它！

名称	获得方法	获得点数
Hurt Him	对巨大化的Creep造成伤害	2500
Nightmare Warrior	在巨大化的Creep消失前给它造成3次伤害	2500

巨大化的 Creep 只出现在第八关关底。你需要射击它脖子发亮的红色弱点来给它造成伤害，最好的方法是借助子弹时间来帮你达成“消失之前伤害 3 次”的挑战。

名称	获得方法	获得点数
Exorcist	在子弹时间内杀死6个幽灵战士	2500
Lucid Dreaming	在一次子弹时间内杀死3个幽灵战士	2500

如果在双人模式下会更简单，因为每次出现的敌人会翻倍；如果是单人模式，你只要别去攻击 Creep，那么还会多出来几波。如果你错过了，只需要读取存储点即可。

名称	获得方法	获得点数
Possessive	在附身期间杀死6个幽灵战士	2500

这个挑战在双人模式下会更简单，每次出现的人比较多，附身杀敌数量也是可以累计的。

成就列表

成就图标	名称	点数	获得方法
	Completionist	50	每个挑战至少完成一次
	Supreme Challenger	25	完成总共500个任意的挑战
	Spiritually Attuned	20	建立100个精神连接（共享或者偷）
	Insider Trading	15	控制所有可以控制的敌人
	Score Monger	30	在一个关卡中完成30个挑战
	Doll Collector	20	在所有8个任务中找到 Alma人偶
	Man Mode	100	以Insane难度完成游戏
	Almost Halfway	10	等级达到10级
	You've got the Touch!	25	达到最高等级（等级21）
	Mission... accomplished?	50	以任何难度完成游戏
	Unstoppable!	15	在一个5回合的Soul King中赢得全部回合
	Soul Gatherer	15	在一回合的Soul King中达到6000幽魂
	Soul Hoarder	20	在一整个的Soul King中达到25000幽魂
	Hanging 20	20	在Contractions中坚持20波
	Handle with Care	20	在一次 Contractions中找回30个板条箱
	Indecisive	10	在一回合的Soul King中控制20个不同的敌人
	Extremist	20	在不死或者倒下的情况下以Insane难度完成任何章节
	Monarch	20	赢得20回合Soul King
	A Precursor	5	在监狱内的棋牌室，在子弹时间结束前以爆头方式干掉全部3个敌人
	That's a lot of Zeros	50	在挑战项目中达到250000分
	Dead Blind	10	在整个一场带有迷雾的Contractions中都没有倒下
	No can defense!	20	以跳踢或者滑铲方式杀死100个敌人
	State–of–the–art. Bang, bang!	20	以狙击枪连续爆头10个敌人
	Footy Foul	10	在子弹时间中使用滑铲一次性干掉2个敌人
	Earl of Pain	10	干掉总共1000个敌人
	God Among Men	25	发动子弹时间干掉250人

成就图标	名称	点数	获得方法
	Art Collector	15	用Penetrator或者 Leaper knives定住100个敌人
	I'm not a Doctor, I'm a Medic!	10	在任何模式下复活50次
	We'll Try Again Tomorrow!	15	在Contractions中，在没有任何人带回板条箱的情况下连续存活3波
	I F.E.A.R. Nothing!	15	在所有人都没有倒下的情况下以Insane难度完成Contractions一波
	Head Crab Removal	10	用撬棍杀死20人
	Little Brother's Helper	15	以Point Man杀死总共100个被Fettel悬浮的敌人
	Big Brother's Helper	15	以Fettel悬浮总共100个敌人让Point Man杀死

秘密成就

成就图标	名称	点数	获得方法
	Up The River	15	在第一关中达到 95000 分
	Magna Slum Laude	15	在第二关中达到 85000 分
	Cannibal Run	15	在第三关中达到 95000 分
	House Arrest	15	在第四关中达到 105000 分
	Point Taken	15	在第五关中达到 110000 分
	Crossing Over	15	在第六关中达到 70000 分
	Point Authority	15	在第七关中达到 110000 分
	Dream Score	10	在第八关中达到 50000 分
	Prison Impossible	10	完成章节 1
	Get To The Chopper	10	完成章节 2
	Pain, In Bulk	15	完成章节 3
	Town Hall Beating	15	完成章节 4
	Through the Haystack	20	完成章节 5
	Trouble Cross	20	完成章节 6
	Terminal Victory	25	完成章节 7
	Homecoming King	25	完成章节 8
	Yo, Adrian!	15	找点什么值得打打的(在第八关中,会见到一个有拳击台的房间。用近身攻击房间内的2个沙袋,直到出现此成就)

本系列的历史可谓源远流长，早在PC-E时代就已经诞生了。如今重生的本作画面更好，表现更加暴力，令玩过的人印象深刻。游戏的难度不算高，素质还算过得去，适合玩家拿来放松。不过游戏场景阴暗狭小，加上又有大量暴力表现，玩之前各位要有心理准备。下文直接从心得开始讲起。

文 Pineseed　美编 一刀

最高难度通关心得

前期准备

笔者觉得要想面带微笑地通过最高难度，就必须要学会一个技能，这样就能以毁天灭地之势扫荡群魔，它就是空中 Splatter Smash（A+LT+Y），被这个招式击中的敌人，轻者濒死，重者直接死，晚期就是全光死！自从有了这个招数后，长鞭男、长臂男也只能沦落到比普通杂兵稍高一等级的地步，其他大型怪物也只是能多挨一下而已。这招攻击范围不错，最适于在乱军之中跳起使用，是杀人越货必备之良药。当然有利也有弊，每次使用这招都会消耗一格魔力值，切记不可乱用，要用得恰到好处，方为画龙点睛。

哦，对了，在最高难度下最好不要使用变身，变身时间和攻击结束的结果并不能让人满意，还是留着魔给毁天灭地吧（笑）

腐尸之屋		NBGI	动作
X360	Splatterhouse		美版
	2010年11月23日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

最高难度开始

纵观最高难度的全关，除去敌人的攻击力大增以外没什么变化。首先需要注意就是尽量少被敌人攻击到，被攻击到了也要马上翻滚躲开，因为不这样的话，可能一个不留神就被敌人秒掉了。尤其是长鞭男和蓝食尸鬼，长鞭男的鞭子十分凶残，一鞭子下去，掉血的长度就跟它的鞭子一样长。蓝食尸鬼是个人最痛恨的敌人，一个小不点，倒是挺能挨揍，重拳怎么打也不死，摔两下倒是摔死了，但是这玩意一群上来就不好对付了，“啪啪”两下，主角的胳膊就断了，在“啪啪”两下，我就得 continue

了……

所以见着长鞭男直接毁天灭地，见着蓝食尸鬼拿起手中的武器使劲抡，手里没有直接放个大招搞定，要是既没武器又没魔力的话……那就使劲撞吧！在最高难度中，个人觉得最有难度当属第 11 章，因为在本章前前后后有 6 轮大型敌人争先恐后地来倾销我们的主角，当然结局肯定是它们被反倾销了。这几轮的大型敌人打法也没有什么窍门，只要注意自己的走位，活用毁天灭地，都不太难解决。注意的是，在第二轮的场景中，开始先上后面的楼梯，在尽头可以找到一把霰弹枪，I like it!

打狗棒法

个人觉得最后一轮有些难度，要对阵自己两个影子，还都是狂暴模式的，他俩的攻击很犀利，也很凶残，攻击频率更是给人一种他俩的魔力是用不完的感觉。各种大招交叉行进，让人很是无助，他俩的移动速率也很快，所以空中 LT+Y 在这里就没有太大的用处了，笔者打到这里也很是头疼。

不过笔者发现把之前场景中的棒子留到这里用，那效果真是谁用谁知道啊！正常抡棒子就可以了，当棒子打碎后，这哥俩也差不多到日子了，再打两下，他俩就会变回正常模式，这时你就可以一个剪刀手，搞定！

生存模式

全S评价心得

因为生存模式的S评价只与时间有关系，所以每一轮我们必须做到速战速决。手里要时刻保持有武器的状态，武器干坏了，就从敌人身上卸吧，我们要做到有武器要干，没武器从敌人身上卸下来也要干！

生存模式中最讨厌的两个人物就是蓝食尸鬼和章鱼哥，一个是要命，一个是耗时间。遇到蓝食尸鬼，不用说，直接拿武器干死或者引到一起用LT+T全灭，而遇到章鱼哥呢，在前几波的时候可以慢慢撞死它，而到了后期，对付章鱼哥就要撞到硬直然后LT+Y崩掉，或者趁它释放保护的时候直接野蛮冲撞（LT+RT+Y）干死，这样才能保证通关时间。

生存模式中公认最难的当属第5关，尤其是最后两波，一群大型敌人都招呼不过来了，章鱼哥还来凑热闹……这关也很考验RP，RP好的话，掉下来的箱子不是电锯就是霰弹枪，RP低的时候呢……满地都是胳膊……笔者这关打的很辛苦，因为笔者就是那RP很低的人……不过最终笔者还是艰难地通关了，所以大家看到满地胳膊的时候也不要太灰心啊！

生存模式全S评价达成时间

WEST MANSION LOBBY	12:00
SLAUGHTER HOUSE	16:00
WEST OBSERVATION ROOM	23:00
THE DEATH COASTER	25:00
SHADOW OF THE WICKERMAN	26:00
WEST MANOR CHAPEL	20:00

生存模式中的10个秘密任务

1. 踩掉20只虫子

2. 踩掉50只虫子

说明：这虫子是掉下来的黑色箱子，踩掉可以补充魔力，完成无压力。

3. 用肉武器干掉10个敌人

4. 用肉武器干掉25个敌人

说明：箱子里捡，或从敌人身上卸！推荐前几轮WAVE完成。

5. 一分钟内无伤

6. 两分钟内无伤

说明：简单，推荐第一轮完成，干掉只剩一个敌人，在场里绕圈圈，

看时间够两分钟了再过个六七秒钟，过去干掉敌人，不干掉不给解。

7. 狂暴状态干掉25个敌人

8. 狂暴状态干掉50个敌人

说明：自己卡好时间，在敌人扎堆的情况下变身，敌人没了马上变回来。无压力。

9. 用终结技干掉5个敌人

10. 用终结技干掉25个敌人

说明：如果技能都学满了的话，对付普通敌人用B+X，其他敌人碰到的话，会马上进入濒死状态，马上终结它；大型敌人直接毁天灭地，身体一红马上终结！

《腐尸之屋》成就说明

本作的成就不算太难，但依然十分考验耐心。最X疼的是游戏中最高难度通关和生存模式全评价S的成就获得。最高难度BRUTAL需要玩家先通关一遍才会出现，因此本游戏全成就最低需要两周目。

成就数量	1000点/45个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	12小时
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无

See you at the Party 5点
成就说明 用敌人的胳膊杀死一名敌人

Tongue in Cheek 5点
成就说明 用敌人的头杀死一名敌人

Bad Taste 5点
成就说明 将敌人扔到带刺的机关上

Heavy Frikkin's Metal! 5点
成就说明 用非肉质武器杀死50个敌人

Pow ! 5点
成就说明 学第一个Heavy Attacks技能，对着怪先X，然后长按Y...... 怪物就飞（废）了。

Hunger Pangs 5点
成就说明 购买一个技能

Morbid Dismemberment 5点
成就说明 用自己被肢解的手臂杀死一名敌人
成就拿法 第一关被拽掉手臂的CG地方是解除这个成就的好地方

You Got Red on You 5点
成就说明 用武器把一名敌人打到墙上

Army of Dead Evil 5点
成就说明 在一瞬间杀死6名敌人

Brain Dead 5点
成就说明 抓住一个敌人并且拳击他20次
成就拿法 屠夫和小丑都是不错的人选，当然前提是一次受伤都没有

Headlong into Monsters 5点
成就说明 在一次冲撞攻击中杀死6名敌人
成就拿法 在2D关卡中，用RT+ Y很好解除，无压力

Death Came Ripping 5点
成就说明 使 用 Splatter Slash（LT+X）杀死一名敌人

Must Kill 5点
成就说明 使 用 Splatter Smash（LT+Y）技能杀死一个敌人

Flesh Re-animation! 5点
成就说明 使 用 splatter siphon（LT+B）再生

The Business of killing 5点
成就说明 完成一次终结技

Sowth of Hell 5点
成就说明 完成75次终结技

Jen Smalls of Rot of the Grave 5点
成就说明 收集一张Jen的性感照片，照片的具体位置详见后文。

The Berserker 10点
成就说明 完成第二章：失血过多的娃娃

Be Garbage of Cesspool 20点
成就说明 完成第四章：肉工厂

Experiment765 30点
成就说明 完成第六章：拥有一颗人心的野兽

Shattered Narcissus 40点
成就说明 完成第八章：血液中的思考

Creepy Show 10点
成就说明 收集8张Jen的照片

Audiophile 5点
成就说明 听取Dr.West的留声机所有记录，留声机的位置详见后文。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

Pyre for the Damned 50点
成就说明 完成第十章：柳条新娘

Boreworm Massacre 10点
成就说明 踩死 1000 个补魔虫（打破箱子在地上出现的红色虫子）

Bride of the Corrupted 100点
成就说明 在任何难度下完成游戏

Triumph of Iron 15点
成就说明 用非肉质武器杀死 500 个敌人

Blood and lightning 5点
成就说明 用武器把 100 个敌人打到墙上

Blood Lust 25点
成就说明 解锁 25 个技能

Lust for after life 50点
成就说明 解锁所有技能

Razor of Hell 5点
成就说明 使 用 Splatter Slash（LT+X）技能杀死 100 个敌人

Down pour of Blood 5点
成就说明 使 用 Splatter Smash（LT+Y）技能杀死 100 个敌人

One Who Slays 5点
成就说明 在狂暴模式中杀死 300 名敌人

None More Dead 10点
成就说明 使用敌人的胳膊杀死 150 名敌人

Head on Arrival 10点
成就说明 用敌人的头杀死 50 名敌人

The Blackest of Sundays 10点
成就说明 用武器将 200 名敌人打到墙上

Vigorous Vengeance 10点
成就说明 完成 150 次终结技

Barrels of Blood 5点
成就说明 在一次连续攻击中获得 2000 点或更多的血液点数
成就拿法 这个成就我完成的也很莫名其妙，我在第一次跟自己的两个影子对战的时候，变身跟它俩干，结果就解成就了。

I walk with Death 110点
成就说明 在残暴难度下完成游戏

Dreams of the Dead 120点
成就说明 在残酷难度下完成游戏

Killer of Killers 5点
成就说明 在生存模式中取得一个 S 级评价

Anvil Horror 15点
成就说明 在生存模式中取得 3 个 S 级评价

Jason Schmason 50点
成就说明 在生存模式中取得 6 个 S 级评价

Dead on the Rise 5点
成就说明 在生存模式中随意一个场景完成 5 个秘密任务

Too much Horror business 10点
成就说明 在生存模式中随意一个场景完成所有 10 个秘密任务
成就拿法 这个成就个人建议在第四个生存模式中搞定，怪量比较足，能达到这里面的各种要求，呵呵

Call of the Thule 10点
成就说明 解锁 5%Dr.West 的日记

Nightmare in Arkham 20点
成就说明 解锁25% Dr.West的日记

Lovecraft Baby 20点
成就说明 解锁50% Dr.West的日记

The House that West Built 100点
成就说明 解锁所有 Dr.West 的日记

Happy Ending 20点
成就说明 收集所有 Jen 的照片

留声机和照片收集指南

第一章 Satan's Masque

留 声 机 1/12– "Despite my attempts"

在 2 个怪物从窗户里跳进来后字幕显示 "press + to perform combos"，从你进来的门口往左看，在书架的旁边

照片 碎片 1/4– 第一张照片碎片就在前进的路上 .

留 声 机 2/12– "My home has changed"

在进壁炉后，一个你打破箱子并且踹门的场景那里，进门后右边。

照片 碎片 2/4– 在被扯断了手的 CG 以后，有一扇开着的门，就在地上。

留声机 3/12– "My theories in Necrobiology"

在照片的后面，角落里。

留声机 4/12– "To while away the years"

在掉下来的地方，会有一群食尸鬼攻击的房间内。

照片 碎片 3/4– 在砸碎发绿光的地板场景，就在地上。

照片 碎片 4/4– 在放出牢房里关着敌人的那个 CG 场景，其中的一个牢房里踹进去，大约是在你进门的位置那个牢房。

第二章 The Doll That Bled

照片 碎片 1/4– 当你进入一个有 2 个阀门的房间后，转动右边的阀门，在打开的铁门里面的地上。

照片 碎片 2/4– 在横版的场景后，你需要用摇杆把门抬起来，门后有敌人。进左边的门，在后方左侧角落的箱子下。

留声机 5/12– "I do not sleep"

在 4 个食尸鬼在床上吃尸体的场景，在你的右方

留声机 6/12– "Leonora and I "

在过一个走廊后，你会再次进入一个豪华套间，在第一个房间往右看，留声机在 2 个门的中间

留声机 7/12– "My work"

在前一个留声机场景，进入右边的门，干掉 6 个食尸鬼，在后左方的角落里。

照片 碎片 3/4– 在 "Leonora and I" 留声机，场景，进左边的门有一只蓝食尸鬼，照片在它的后面。

照片 碎片 4/4– 在撞家具场景中，沿路走，右边第一个凹槽地上

第三章 The Shadow of the Abyss

照片 碎片 1/4– 从开始游戏的地方直走，然后右转搞定一群敌人，可以看到一些的集装箱，在集装箱中间的地上。

照片 碎片 2/4– 在抬起公交车那里，砸 2 个敌人后，过公交车右转，破坏几个东西，照片在地上。

照片 碎片 3/4– 跳过屋顶后打屠夫那里，天花板会掉下来，屠夫会破墙而出，进屠夫打出来的洞，然后右转。

照片 碎片 4/4– 在第一次遇到章鱼哥的 CG 过后，在章鱼哥出现的地方的下面。

第四章 The Meat Factory

照片 碎片 1/4– 杀掉巨怪后，在你前进的路上会有一扇门。打开，照片就在走廊上。

照片 碎片 2/4– 在你给 4 个小恶魔插到椅子上的场景后，往前走，自然就会看到。

照片 碎片 3/4– 进入一个有 3 个玻璃罐的房间．分别进右边和左边的门搞死一群敌人，用血来装满罐子。面对着罐子打开右边的门有一只巨怪，照片碎片就在它后面的右方．

照片 碎片 4/4– 来到一个好多房间，发生捡起散弹枪的那个 CG 后，进右边第 2 个房间，里面有一只蓝食尸鬼．

第五章 The Corpse That Wouldn't Die

照片 碎片 1/4– 一开始打眼球，下来个楼梯楼梯尽头的左边．

照片 碎片 2/4– 拔出眼球后，走上一个螺旋楼梯 ，左边有 8 个箱子，在他们 2 者之间。

照片 碎片 3/4– 经过前面一段跳桥的场景后，打开眼球机关，在进入的走廊地上你会看到照片碎片 。

照片 碎片 4/4– 进入一个前方有剁肉刀的房间．CG 显示要给一个嘴喂人头。用剁肉刀切头喂嘴。打完最后一个以后，有一扇门会打开，照片在里面。

第六章 – Beast With a Human Heart

照片 碎片 1/4– 在那个活动的心脏之后 (有一段对话) 上螺旋楼梯在顶部打破一堆箱子。

留声机 8/12– "The Masters' true form"

过了隧道后，Rick 和 面具 有交谈 "You're a killer!"，之后返回进右边第一个门．在一个大锯子和 3 张拷问椅附近的桌子上。

留声机 9/12–"I remold flesh"

同样地方，进远处左边门，撬门，走左边。在人头罐子旁的架子上

照片 碎片 2/4– 需要开启机关的房间，远处右边的门．推门进去就能看到，走过去的时候小心，会有蓝食尸鬼从右边出现。

照片 碎片 3/4– 撬开电梯门后，就在地板上，错过的去挂眼科急诊。

照片 碎片 4/4– 干掉两头“长鞭男”后，往下一个房间的门会打开进去后马上左转，和一些 X 光片一起在地上

留声机 10/12– "Host body A"

干掉两头“长臂男”后，往下一个房间的门会打开进去后马上右转 (左边是照片)。

第七章 Scream Park

照片 碎片 1/4– 最初场景，打破你前面的门照片碎片在远处左边角落在一个木制 ticket stand 下。

照片 碎片 2/4– 再过去一点，有一个把敌人扔到尖刺上来赚奖品的小游戏．把敌人扔到左边的尖刺上会开左边的门，照片在门后．别开右边的门，有很多敌人，当然喜欢杀戮的可以照样进．

照片 碎片 3/4– 过了这一场景直到爱情隧道，跑到底，就在尽头。

照片 碎片 4/4– 当你穿越“地狱”部分的场景， 你会碰上一个红“长鞭男”和一对小一点的敌人．杀了他们继续走，追逐着人影穿过一扇开着的门后照片就在地上．一拿起照片就别追了，这里是一个圈圈迷宫，转身走后面的路。

第八章 Reflections in Blood

照片 碎片 1/4– 一开始你会看到 2 个肮脏的热狗车，打破最远的那个，碎片在地上。

照片 碎片 2/4– 在出现需要选择哪种图形的场景后，进门一直往前走，碎片在地上。

照片 碎片 3/4– ．横板结束后来到一个三面里面都是女主角的镜子的房间，共有 4 个相同的房间，在第二个房间进门右面的镜子里，碎片在里面。最笨的方法就是把所有的镜子都敲了。附带 镜子迷宫的解法：房间 1——左边镜子，房间 2——中间镜子，房间 3——右边镜子，房间 4——右边镜子．这样你就有足够时间来检查所有的镜子了．

照片 碎片 4/4– 通过三面镜子的房间后，又变为横板进行方式，一进入碎片便在地上。

第九章 The Ruined Heart

照片 碎片 1/4– 一开始杀掉怪物后，从右边的楼梯上去，在尽头的右侧，碎片在地上。

留 声 机 11/12 – "For every year"

当你到达第一个检查点的时候，会出现三个“长鞭男”杀死他们，留声机就在你进来方向的左后角。

照片 碎片 2/4– 进入一个类似有蛇舌头的怪物，还有一些大的怪物的房间内，就在碎片就在“蛇怪”的下面。

留声机 12/12– "The Masters"

有大嘴怪的房间内，在嘴的下面。

照片 碎片 3/4– 穿过大嘴怪，摘掉眼球后，一进入房间在右侧．

照片 碎片 4/4– 横版场景后，进入房间的左上角。

第十章 The Wicker Bride

照片 碎片 1/4– 游戏开始左侧，碎片就在地上。

照片 碎片 2/4– 踹开第二道门的进入房间，右边墙角的箱子砸掉，碎片随之出现。

照片 碎片 3/4– 在暴徒被变成食尸鬼的 CG 过后 ，在你的右后方，狂砸箱子。

照片 碎片 4/4– 在经过一个道口会有两只跳蛙蹦出来，照片就在右面的箱子里。 补充说明入口处会降下 3 个 “长臂男”。

第十一章 – Blood Eclipse

照片 碎片 1/4– 游戏一开始往回走，碎片在平台上

照片 碎片 2/4– 当第一次被石头砸伤的情景后，场景左数第二个带锁的门，拿刀砸开，碎片在地上。

照片 碎片 3/4– 变为横版场景，一开始往左走，跳过一个坑，坑对面 (太坑人了，第一次走没看见，直接摔死)

照片 碎片 4/4– 打到自己的两个影子后，进右边的门，在尽头。

最后六张照片在 6 个生存模式里，大家自己努力吧！

文 樱吹雪　美编 一刀

火星拆屋工又回来了！在主视角射击游戏成为当今主流游戏趋势的今天，本作绝对算是给越肩视角射击游戏长了脸。游戏内容丰富，枪械种类丰富，流程中的载具特色鲜明，能量的设定也让游戏的玩法多样化。不同的难度和多人模式也满足了射击类重度玩家的需要。厚道的成就也足以吸引每一个喜欢成就的玩家。

红色派系 末日审判		THQ	动作射击
X360	Red Faction: Armageddon		美版
	2011年6月10日发售	1～4人	49.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

游戏操作

OPERATION

左摇杆	移动	X	子弹装填
右摇杆	视角转换	Y	下蹲／起立
LT	瞄准	A	跳跃
RT	射击	B	翻滚
LB	建筑修复	START	主菜单
RB	技能	BACK	前进路线导航
十字键	更换武器		

模式介绍

GAME MODE

故事模式

故事模式分为 4 个难度，是本作的主要部分。游戏采用自动存档的方式，玩家也可以采用手动存档，但是读档之后的位置依然是在最近的检查点。

本作的子弹可以在地上捡到，如果想更换枪支则需要在流程中红色屏幕的机器才能进行。枪支数量和种类会随着流程进行而逐渐增多，强力武器也是游戏后期才会出现。流程中可以调查蓝色屏幕的机器进行升级，不仅会开启新的强力技能，也会对装填数、蓄弹速度、人物能力等各项数值进行强化。游戏中出现的载具兵器都是只限于剧情可以使用的，非常强力。每种武器的击破数等内容可以在菜单里的 Extras 选项里随时查看。

LB 键的作用是修复毁坏的建筑、楼梯、掩体等内容，流程中需要适时使用。

游戏通关后就会在主界面上解锁 New Game Plus 选项，选择这个选项就可以继承一周目的全部能力、枪支和金钱开始二周目的游戏。通关后也会在菜单里解锁 Cheats 选项，在里面可以购买全部枪支的无限弹药秘籍，也可以购买流程中载具上曾经使用过的武器及夜视仪模式等内容，非常厚道。

横行模式

相当于持久战模式，此模式可以通过 Xbox LIVE 和局域网进行联机多人游戏，也可以进行线下单人游戏。可以在 Customication 里面选择角色和印花等内容。一共 20 张地图，每张地图一共 30 波敌人。有一半地图初始是未解锁的，解锁的方法是先要把那些开放的地图每一张都打过 5 波敌人。随着波数的增多可选择更加大威力的枪，能量和技能也会增加。

这里要特别说明的是，地图分为两种类型，一种是杀戮，一种则是防守，相比杀戮只是保护自己，防守则需要守卫目标建筑不被敌人摧毁，更考验技术耐心和团队配合。

毁灭模式

这个模式其实就是要求玩家在限定时间内尽情破坏周围的建筑，破坏的越多，分数累计的越高，达到分数则算成功。还可以向 Xbox LIVE 上传最高分进行排行。Demo 只能玩一张地图，要想玩到全部地图需要输入密码。

枪支性能分析

WEAPON PERFORMANCE

核弹发射器 | Charge Launcher

这个武器是惟一的近身格斗武器，威力不俗，但是近身格斗并不是我们战斗的首选，因为虽然能给敌人造成巨大伤害，但是玩家本身也会面临巨大伤害，甚至会因被包围而惨死，所以只适合补刀或者拆毁目标建筑。

磁铁枪 | Magnet Gun

很独特的武器。用法是先朝敌人发枪，然后再瞄准任意目标发枪，可以是敌人，也可以是高塔或峡谷，这样第一个敌人就会像风筝一样朝着目标飞去，只要距离够远，敌人就会被直接摔死。虽然有特色，但是不推荐作为主用武器，因为每杀一个敌人都至少发两枪，而且如果目标距离过近的话，敌人还不会直接死掉。所以只推荐大家玩玩即可。

手枪 | Postols

就是两把普通的手枪，弹药数尚可，威力小，适合近身解围和打一些小型敌人。

霰弹枪 | Shotgun

这种武器无论在什么 FPS 游戏中都是不可缺少的，而且非常实用。近距离大威力，远距离威力极小，解围必带武器，被包围的状况下的保命利器。但是由于装填数少，所以要常常装填不要忘记。

核弹发射器 | Charge Launcher

这个枪也比较别致，相当于定时炸弹。使用方法是先把弹药射击到目标身上，然后 X 键引发爆炸，而且可以把子弹全部打出去然后再逐个引爆。利用这个特点我们完全可以把弹药射击到敌人的必经之路上，等待敌人中伏引爆。前中期比较实用的枪之一。

突击步枪 | Assault Rifle

这把枪就是 FPS 中的常见武器，也是无论到何时都必带的武器，威力中等，弹药数也非常多。无论远程、近身敌人还是大型敌人都可以用此枪消灭，由于是主力武器之一，所以要及时补充子弹。

电磁炮 | Plasma Cannon

每一发弹药都会发射出一个带电光球引发一次大爆炸，前期的大威力枪之一，附有群伤的效果，但由于弹药数非常少，发射速度慢，只可以做辅助武器使用。

死亡女妖 | Banshees

这也是一把双手枪，但是比起上面的手枪来威力就大多了，而且发枪时枪口会喷出火焰，弹药数较少，也是辅助性武器，用处不大。

纳米步枪 | Nano Rifle

顾名思义，就是把射击到的目标全部分解掉，连渣都不剩。不论是敌人还是建筑都会被完全分解，威力十分强大，可以作为中后期的常备武器之一，弹药数中等，性价比很高。

火箭筒 | Rocket Lancher

对中小型敌人威力巨大，对于大型敌人威力反不如突击步枪来的实际。弹药数中等，由于其超远程的射程可以作为常备武器之一。

电磁射线枪 | Plasma Beam

放出是一条射线，威力很大，只要不松 RT 就会一直放出射线。但是由于发枪蓄力时间很长，在敌人较多的场合反而不实用。只适合应对大型敌人。不推荐作为主力武器使用。

脉冲榴弹枪 | Pulse Grenade

这个也是早期能拿到武器之一，实用性很高，发射方式类似于核弹发射器，但是打到目标身上直接引爆，威力中等，适合消灭群体敌人。

轨道枪 | Rail Driver

其实就是狙击枪，但是本作的敌人大多是成群出现，没有很多可以使用狙击枪的环境，而且弹药数很少，不推荐使用。

奇异加农 | Singularing

绝对强力的武器，后期和高难度下的必备武器，比起原来的名字，叫漩涡枪可能更加合适。每一发弹药都会形成一个巨大紫色漩涡，在其周围的敌人和建筑都会被其吸进去，最后会大范围爆炸，其伤害就连最皮糙肉厚的巨型敌人都会 3 发毙命。不仅伤害大，而且吸入敌人的特性还可以延阻敌人的疯狂进攻，在危机关头还可以替自己解围。

Mr.Roots | Mr.Roots

游戏中的隐藏武器，通关后二周目即可选择，样子是一头玩具独角兽。性能其实和纳米步枪很类似，且无限弹药，但是由于此枪是蓄力的，所以高难度下依然不推荐使用。

除此之外，通关后还可以在 Cheats 选项购买到流程中所乘坐的载具上的 5 种强力武器，全部都是一枪在手无人能挡的类型，建议挑战疯狂难度的玩家一定要购买一两种，这样可以找到如入无人之境的感觉。

高难度心得

EXPERIENCE OF HIGH DIFFICULTY

游戏一共 4 个难度，困难难度以上的敌人伤害真的很高，而且武器给予敌人的伤害也降低了。由于本作没有掩体躲避的设定，而下蹲虽然能躲避部分子弹，但是要想在敌人集中的区域保命也是不可能的。想打通高难度首先要升级护盾的技能到最高等级，这是关键时刻的保命秘技，在最高等级护盾可以维持 20 秒左右时间，不仅护盾内的自己不受伤害，而且可以反弹敌人的子弹，就算敌人进了护盾也没关系，因为敌人会大量损血直至死亡。枪械方面一定要购买 Cheats 里面的隐藏枪械，推荐 6000 的 LEO Machine Gun 和 8000 的 Convergerce Laser 的组合，同时要购买奇异加农的无限弹药。LEO 机枪清理敌人速度快不需要子弹充填，是 BUG 一样的武器，适合清理任何类型的敌人，镭射的距离和毁灭性超高，适合清理建筑和大范围敌人，漩涡枪适合清理大型敌人，减缓敌人进攻节奏。这三把枪可以让你无敌于疯狂难度，配合 3 级护盾，疯狂难度通关甚至要比一周目的普通难度更快些。

成就攻略

ACHIEVEMENT GUIDE

本作分成单人故事模式和多人模式。单人模式是以百分率来表示剧情完成度的，共分 4 个难度。多人模式可以进行 LIVE 联机和 KAI 联机，也可以进行线下单人游戏。作为一第三人称的 FPS 类游戏来说，游戏的大多数场景比较昏暗，但武器和载具的丰富程度非常让人满意，而且游戏的成就比起大多数 FPS 类游戏算是非常厚道了，只有 2 个必须在线上完成的，其余均可以单人完成。

本作的 DLC 目前已经上架，DLC 部分的难度非常低，单机两个小时左右就能打完，这里就不多作介绍了，有了正篇的经验，完成这个 DLC 轻而易举。

成就数量	1000 点 /48 个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	40 点 /2 个
全成就所需时间	25 小时左右
有无会错过的成就	有
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	无

剧情成就

Unto The Breach 15点
成就说明 进入 Terraformer

Secrets Long Buried 10点
成就说明 移开印记

We're Not Alone 10点
成就说明 回到文明世界

Vanguard 15点
成就说明 为车队护航

Things Fall Apart 20点
成就说明 摧毁过滤水植物

Survival Of The Fittest 15点
成就说明 回到地面

I'm All You've Got 15点
成就说明 保卫红色派系

Weather The Storm 15点
成就说明 摧毁通讯妨碍设备

Family Business 20点
成就说明 击败机械螳螂

Must Go Faster 15点
成就说明 向掠夺者的母星出发

Plan B 15点
成就说明 找到巢穴入口

Old Friends, Older Enemies 15点
成就说明 安全护送 Winters 穿越隧道

Knock, Knock 15点
成就说明 开启秘密入口

Losses 15点
成就说明 通向巢穴

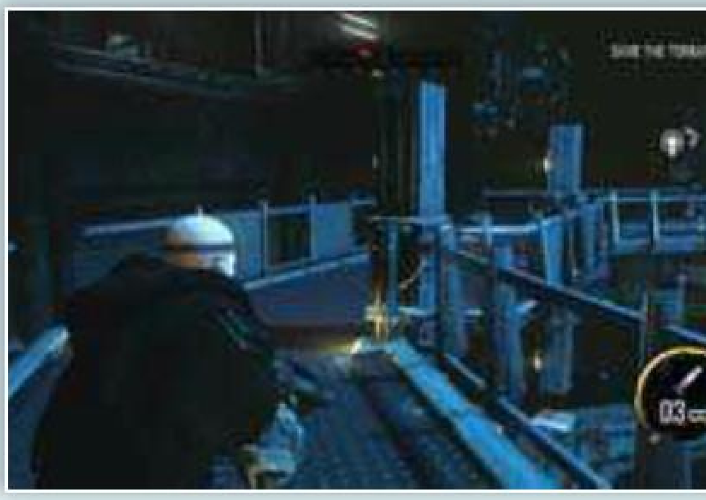
One Big, Ugly Motha... 20点
成就说明 打败一切的根源

Breathe Easy 30点
成就说明 永久性终结恐怖和威胁

That Coulda Gone Better 30点
成就说明 在困难难度完成单人模式游戏

I Need A Nap 75点
成就说明 疯狂难度完成单人模式

成就拿法 这个难度敌人的伤害很高，一不小心就会死于非命，普通武器威力也减少了。想打通首先要把护盾等级升级到最高，关键时刻可保命。枪械一定要购买秘籍里的隐藏枪械，推荐 6000的 LEO机枪和8000的镭射枪组合，同时要购买奇异加农无限弹药。



前 16 个成就在剧情中可全部获得。难度相关成就不推荐一周目就打，因没有高级的枪械护航将会举步维艰。二周目直接可选疯狂难度，该难度通关，困难难度的也会自动解锁。

特殊要求成就

Ooooh Yeah! 10点
成就说明 在 L.E.O. 机甲的状态下一次冲刺杀掉 5 个敌人

成就拿法 没什么要说的，第一次穿 LEO 机甲时很快就有一次大批敌人集中的机会，LB 冲刺即可。

Crusader 15点
成就说明 穿着 L.E.O. 机甲杀死 175 个敌人

Martian Drive-By 15点
成就说明 控制四足机械掠夺者后杀死 100 个敌人

成就拿法 剧情里面可以完成的成就，这个四足掠夺者一共可以乘坐 2 次，绝对可以轻松够 100 个敌人。

Salvager 20点
成就说明 找到 200 个营救包

成就拿法 营救包就是游戏中用来购买升级的货币，200 个毫无难度。

Nanergy! 30点
成就说明 总共获得 25000 金钱

成就拿法 只要升级了杀死敌人可获金钱的技能，就完全不用担心不够，还没通关就可解锁这个成就。

Haymaker 10点
成就说明 用一个冲击波杀 5 个敌人

成就拿法 RB 就能放出冲击波，是解围时很重要的手段，想有大杀伤力就要升级这一技能。建议在有大量 creepers 涌出的地方解锁。

It's All In The Wrist 15点
成就说明 用冲击波把敌人推出30米

成就拿法 正常情况下冲击波推敌人是不可能这么远的，一个是升级后的冲击波会把小型怪直接推死，再有即使不死在平地也不可能做到 30 米这么远的。完成这个成就的方法就是找深渊或峡谷一类的地形上面有桥的，直接把敌人推下去，非常有效。

Zero G War 20点
成就说明 杀死 50 个被震荡波控制到空中尚未落地的敌人

成就拿法 震荡波是在升级环中购买的一个技能，用法是RB+A键。其效果是将敌人锁定在空中，此时要趁其在空中用枪消灭，累计50个解锁。

Hold Still 10点
成就说明 一次震荡波杀死6个敌人

成就拿法 首先需要将震荡波升级，然后找有一群 creepers 的场景，冲到小怪堆里释放冲击波，等 6 个都在空中死掉后即可解锁成就。

Martian Matchmaker 10点
成就说明 用磁铁枪把一个敌人吸向另一个敌人

成就拿法 只要是小型敌人有两个以上的都可以解这个成就，但是最好选移动较慢的。

Catch! 30点
成就说明 用磁铁枪扔回 Tentacle 的瓦砾

成就拿法 回到地面后会初次碰到这种长虫一样的怪物，其攻击方式是不停地抓起地上的瓦砾朝玩家扔，此时要先在基地的换枪械处换好磁铁枪，当怪物扔出瓦砾的时候瞄准瓦砾射击然后再连射一下抛回去，不管瓦砾是否砸到怪物，都会解锁成就。

Liftoff 10点
成就说明 用磁铁枪把一个敌人送出50 米远

成就拿法 这个成就要求稍微有点高，50 米真的是够远的，这里要求首先是开阔场景，且在敌人和目标间不能有任何障碍物，中途被障碍拦下是不算数的。要选择的是移动慢的小型敌人和有高塔或者高山的场景。推荐守卫红色派系过关后的黑夜场景，其中有几座目标要摧毁的高塔，而且都是人形敌人移动慢，直接吸住敌人往高塔上最高点扔吧。

What Is Best In Life? 15点

成就说明 用终结技打死25个Creepers(限单人模式)

成就拿法 终结技其实就是指体术，Creeper就是那种在地上爬的小怪，这个成就就是要求用脚踩死25个小怪，使用体术的方法是按右摇杆，右摇杆的使出的体术有2种，一种是用枪砸，小怪扑过来的时候按右摇杆都是枪砸，只有小怪趴在地上是时候才是用脚踩。只有用脚踩死的才会计入个数，所以就需要大量creepers。推荐进入掠夺者母星后的第一个场景解锁这个成就，只要不打掉里面的6个孵化巢，这种小怪就会源源不断。

Crack Shot 10点

成就说明 在一只Wraith隐身前杀死它

成就拿法 Wraith就是会放红外且会隐身移动的白色怪物，需大威力武器消灭才能在其隐身之前杀掉，时机就是它放红外线瞄准的时候。

Boom Goes The Dynamite 10点

成就说明 用一个自爆狂战士的爆炸炸死其他两个敌人

成就拿法 这个成就小有难度，自爆狂战士就是那种绿色的会放烟雾炸弹的大型敌人，这种敌人不会被打死，而是在临死前撞向玩家自爆。完成这个成就就要求场景中除了狂战士之外还有两个小型敌人，但是由于爆炸范围不大，所以就要选择狭窄地形，比如洞穴或屋子，遇到这样的机会千万不要放过。

Hit 'N Run 15点

成就说明 用Inferno GX飞船撞死一个敌人

成就拿法 Inferno GX十分不抗打，甚至还不如主角在地面上抗打，很怀疑这东西是不是金属做的。直接上去撞吧，撞完了估计没人能全身而退，只要解了成就，死一次也没什么大不了的。

Exterminator 15点

成就说明 控制机械螳螂摧毁100个孵化巢

成就拿法 控制Mantis的场景遍地都是孵化巢，完全无难度。

Back At Ya! 20点

成就说明 让一个敌人被能量盾反弹回去的子弹打死

成就拿法 想获得这个成就，先要把能量盾升到最高等级，这样就可以反弹敌人的子弹了。找到远程攻击的敌人比较集中的地方，然后RB+B放护盾，等一会成就即可解锁。

Hold Still 20点

成就说明 保持狂怒状态21秒

成就拿法 狂怒状态也是升级所得的技能，发动方法是RB+X。狂怒状态下能量槽会逐渐减少，但是，只要消灭了敌人就能恢复能量槽，越是高级的敌人能量槽恢复的越多，但如果来不及打死敌人能量槽先消耗完状态就会中断。所以取得这个成就的方法就是找一个敌人较多的场景，但是不可以有非常难打的狂战士和会隐身瞬移的Wraith，不断快速消灭敌人就能维持够时间，21秒不是很难。

升级类成就

Money Well Spent 15点

成就说明 买全一个升级环上的全部升级

成就拿法 本作的升级系统是4个环状，越外层的升级能力越强，升级的项目也更多，最里面的环只有6项升级，不建议玩家一开始就解锁这个成就，还是先升级一些外层的实用性强的技能比较好。

Martian Can Opener 40点

成就说明 购买全部升级

成就拿法 这个成就需要大量金钱。完成一周目和Infestation模式之后就可以全部升级了。

Cheater! 20点

成就说明 购买一个密码

成就拿法 通关后会增加密码购买选项，少则5000，多则10000，全都价格不菲，推荐打完Infestation模式之后再购买，密码作用是各种枪的无限弹药，新的隐藏武器等，非常实用。

收集成就

In. The. Face! 25点

成就说明 用斧头打死每种怪物一只

成就拿法 怪物种类共9种，相似的怪物颜色不一样的只算1种，全部需要用斧头砍一只的怪物种类有：Cultist Soldiers、Creepers、Revangers、Beserkers、Wraiths、Behemoths、Tentacles、Monoliths、Alpha Creepers。

Chronicler 25点

成就说明 听过全部40个音频记录

成就拿法 游戏过程中地面会有绿色的音频装置可按X键调查，一共40个，虽然有的会出现在某些角落里，但因为颜色区别于子弹枪和金钱，是绿色的，所以总体不是很难找，每到新场景多到角落里面看看就会发现。

两个收集成就只有音频记录的比较麻烦，但是全成就过程中需要打2遍剧情，所以注意第一遍落下哪个之后再收集就好。

多人模式成就

Soldier 25点

成就说明 Infestation模式打过10波敌人

Commando 50点

成就说明 Infestation模式打过20波敌人

Honorary Mason 75点

成就说明 Infestation模式打过全部30波敌人

成就拿法 此成就不限难度，大家可选择最简单难度来进行。这个模式一共30波敌人，每10关一轮，也就是11波和21波的难度和第一波的怪物数量是一样的，只不过多了孵化巢增加怪物强度。随着波数增多可选择更加大威力的枪，能量技能也会增加。要想打过30波要领就活用冲击波和能量护盾，枪的选择也很有学问，子弹满地都是，所以不用担心，每一轮前5波较容易，后5轮一定要选大威力枪，但一定要注意，混战之中不要选蓄力类的枪，推荐单爆、机枪、导弹枪和威力最大的漩涡枪。能量护盾在敌人多时是最有效的保命秘技，善加利用一定会游刃有余地完成30波。

Bug Hunt 20点

成就说明 Infestation模式每个地图至少击溃一波敌人

成就拿法 这个成就看似简单，其实有一半地图上来是未解锁的，解锁的方法是先要把那些开放的地图每一张都打过5波敌人。也就是这个成就是前一半地图全部5波，新解锁的后一半1波即可。虽然不限难度，但是无聊是肯定的。

Field Surgeon 15点

成就说明 Infestation模式live联机队友间互救25次

All For One, One For All 25点

成就说明 Infestation模式4人live联机完成一场比赛，且前9波敌人时无人死亡

除了最后两个成就外，其余成就都可以单机完成。最后两个成就必须上LIVE才行。

自制机刷机方法公布至今已经超过一年半，在这期间我们也对它多次进行升级。然而，无论我们多么耐心，多么细心总有可能出错，总有可能变砖。变砖后怎么办？交给 JS？发帖询问？求人不如求己，让我们自己来一步步修复我们变砖的自制机。自制机还是非常顽强的，无论你是丢失了备份固件还是丢失了 CPUkey，只要你的机器硬件没有问题就能救活。

友情提醒：当你看到本文的时候，如果你还没有备份主机的CPUkey与固件，也请立刻备份一次。这样才能将以后的修复工作变得轻松简单！

自制机的秘密5

注意！无论在何种状态下，自制机都是绝对禁止直接刷入原始固件的！

在主机正常使用的情况下，很少会出现固件损坏的状况。但也不是不会发生：错刷了别人的固件、安装 DashLaunch 时打补丁导致固件出错、NAND 坏块导致刷入固件出错、刷入原始固件等等都可能使得固件出问题。

如果主机出现异常情况，我们首先根据它的情况来判定主机处于什么状态。对不同的状态使用不同的处理办法，就会使我们事半功倍。

出问题之后首先排除非固件引起的问题：

1. 断电 1 分钟后，重启主机。

2. 如果是显示单红灯（E71），那么先断开电源然后拔去所有连接在主机上的设备，例如：USB 移动硬盘，系统硬盘，U 盘，有线手柄，视频线，记忆卡等。接上视频线与电源线，其他所有接口上都不接设备，重启主机。

如果以上 2 种步骤都不能恢复主机，又可以排除主机不是因为硬件问题而无法开机。那么先断开电源，使用非 HDMI 视频线连接接显示器（电视机）。按光盘弹出按钮开启主机，查看是否能进入 Xellous。如果能进入 Xellous 请直接看下面 1 号情况的解决方案。

如果已经无法开机也无法进入 Xellous。那么修复工作就需要一块 LPC2148 开发板。如果你有备份 CPUkey 请参考 2 号情况的解决方案。

如果你连 CPUkey 都没备份，那么问题也不大，你可以参照 3 号情况的解决方案来恢复你的主机。

如果提取的 CPUkey 发现无法解密主机自身提取的 NAND 文件怎么办？请参考情况 4 号情况的解决方案。

注意 **所有修复步骤在进入刷写前请务必先备份主机固件，就算是已经受损无法启动的固件也要备份。有可能这个固件会成为你最后的救命稻草！**

PART A 1号情况

此问题比较好解决，Xellous 能显示并提供所有需要的信息，能执行刷机命令。如果能进入 Xellous，那么你的机器只是部分固件受损。如果操作得当就能在短时间内恢复。

恢复的步骤大约为：1. 记录 CPUkey；2. 导出固件；3. 合成新固件；4. 刷写入新固件（备份固件）。

注意 **如果你已经有了备份固件或者有原始固件与 CPUkey 能合成新固件，那么可以直接跳过步骤 1 与 2。**

步骤 1 将 PC 主机与 X360 主机都连接到路由器上，并保持 PC 开机且这 2 台主机都能正常连接路由器。按退出光盘键开启 X360 主机进入 Xellous。进入后等所有数据不再变化，此时记下“your cpu key：”字样之后显示的 32 位数字字母。CPUkey 是由 16 进制数字组成的，没有字母 O 而只有零，注意分辨。此值即为 CPUkey。

步骤 2 记下 Xellous 最后一行显示的“httpd listen…”之后显示的网页地址，如图即为 Http://192.168.1.4。在 PC 的浏览器（最好是火狐浏览器或者 IE9）中的地址栏输入此地址并按回车进入。在这里你可以看到你的一些 key 信息，包括 DVDkey 与 CPUkey。点击“Raw Flash：This is the file needed for any flash modifications.”后面的“Download”可以直接下载主机的固件。

步骤 3 将导出的 CPUkey 与固件用光盘内新软速递中的 freeBOOT_ToolBox_Maker272.exe 进行合成，得到 13599 固件。

步骤 4 将新的固件改名成 updflash.bin 并放入 FAT 或者 FAT32 格式的 U 盘根目录，并改名成updflash.bin。将主机电源断开并插入U盘，随后接上电源之后立刻按退出光盘键开机。此时主机应该会自动开始刷写固件。如果看不到画面，那么只能估算着时间来等待。刷写 16M 的 nand 大约需要 5 分钟，请等待 10 分钟后再重启主机。256MB 与 512MB 的请等待半小时，防止出现意外。最好选用带读写指示灯的 U 盘，万一无法观察刷机过程，至少我们还能知道主机在不在读取固件。

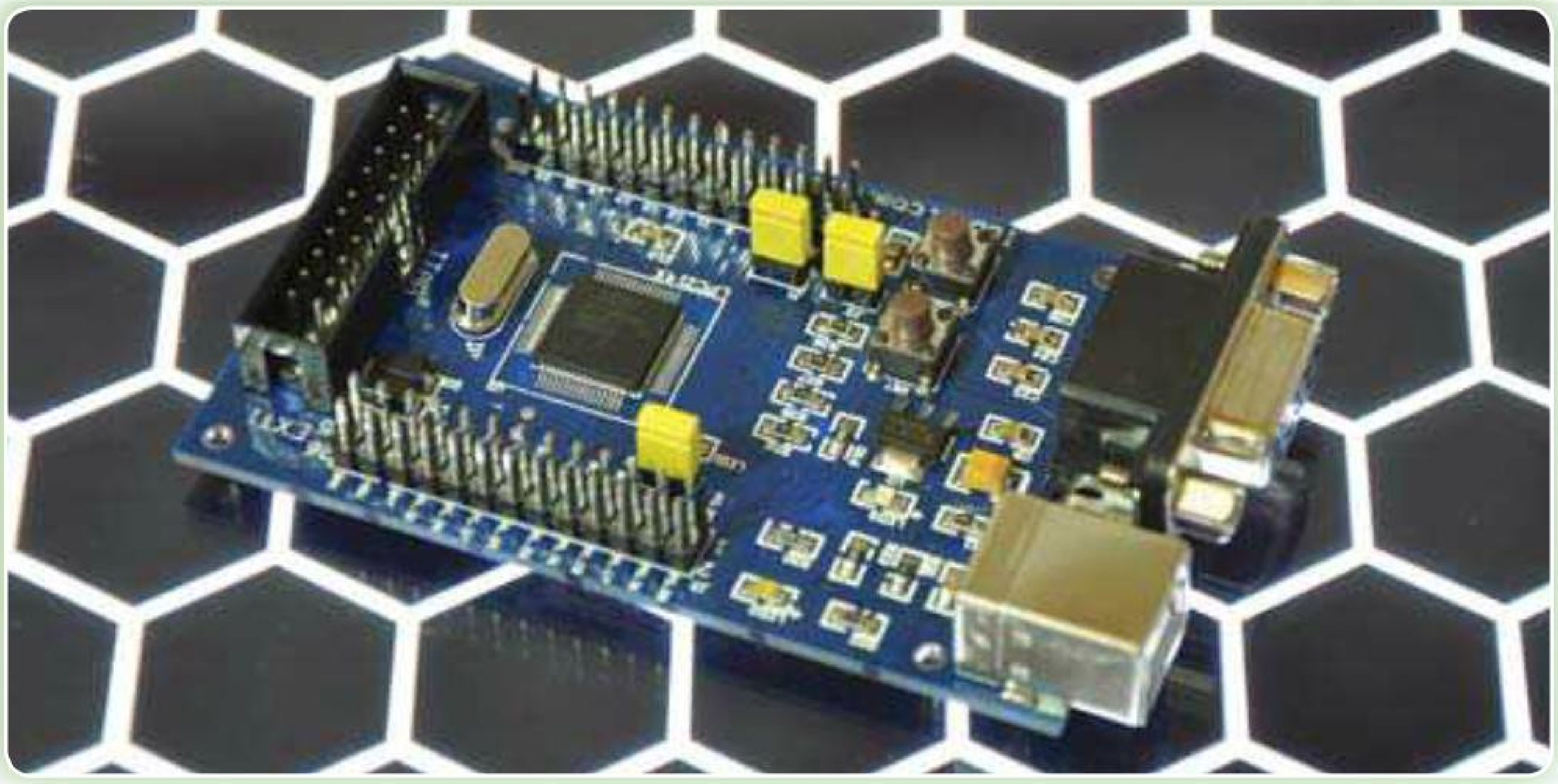
刷机如果能观察到画面，等提示“update complete. Please remove the update and power cycle.”出现时候即可拔出 U 盘。重启机器即可看到 13599 系统的新主机设定画面——个大大的黑色手柄。^_^

PART B 2号情况

这个情况就比 1 号问题稍微难一点，因为已经无法进入系统或者 Xellous，所以没办法使用主机自身来进行刷机。在这里我们就必须得依靠 LPC2148 开发板或者 USB18F2455 来进行刷机。修复工作中最难的部分就是焊接信号线（插针）到主板上，如果对自己手艺信心不大，那还是请专门维修手机、主板的师傅帮你焊接上去，手工费大约为 20 元（自己还价哦）。

恢复的步骤大约为：1. 焊接插针；2. 连接 LPC2148 线路；3. 读取主机出错的固件；4. 写入备份固件（新合成固件）。

我用的是 ICDEV 的 LPC2148，以下文章也以此开发板为例。USB18F2455 虽然便宜，但是读取与写入速度十分缓慢而且还存在兼容性问题，故不推荐使用。买 LPC2148 的时候一定要与卖家沟通，让他帮你给LPC2148预刷入X360的刷机固件。



此次修复还需要较多的工具。除了拆机工具之外，还需要杜邦线、粗引脚的 LED 二极管（选配）、电烙铁、焊锡丝、手钻（选配）、放大镜（选配）、剪刀。

拆机部分就不再赘述了，这部分网络上都能很容易找到。

步骤 1 拆开主机后，将光驱先移到旁边。在光驱覆盖的的部分有 2 处接口，分别标称 J1D2 与 J2B1。在图 1 中已用红框标注。

如图 2 所示，J1D2 的 1 号孔位于左上方，左下方为 2 号孔。以此类推，将图上所示 1、2、3、4、6 这 5 个孔全部焊接上线。

图 1

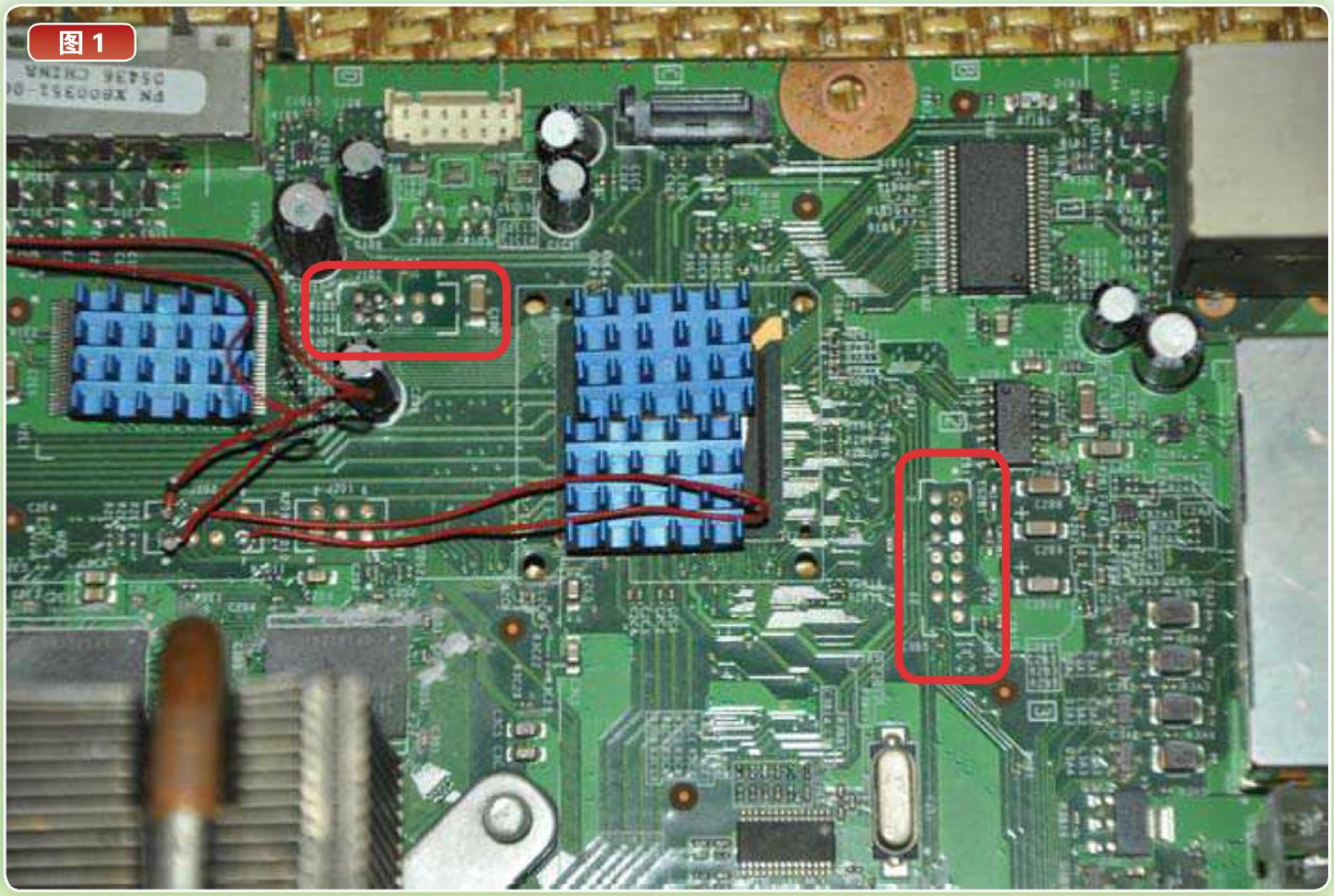


图 2

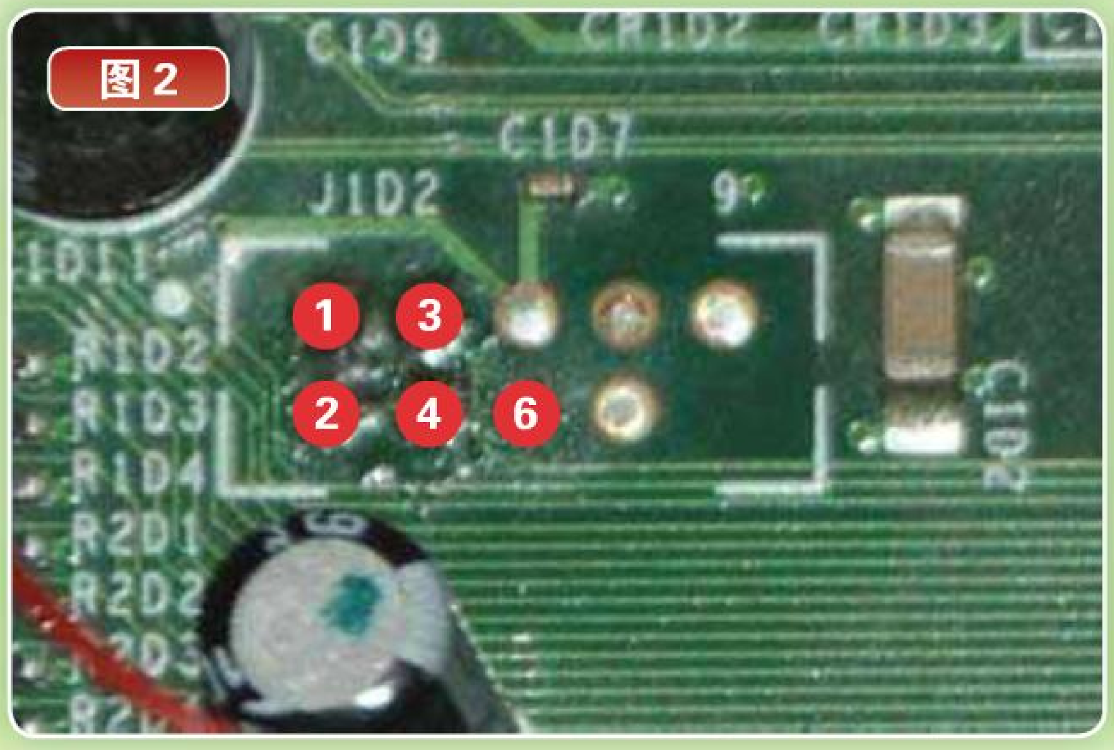
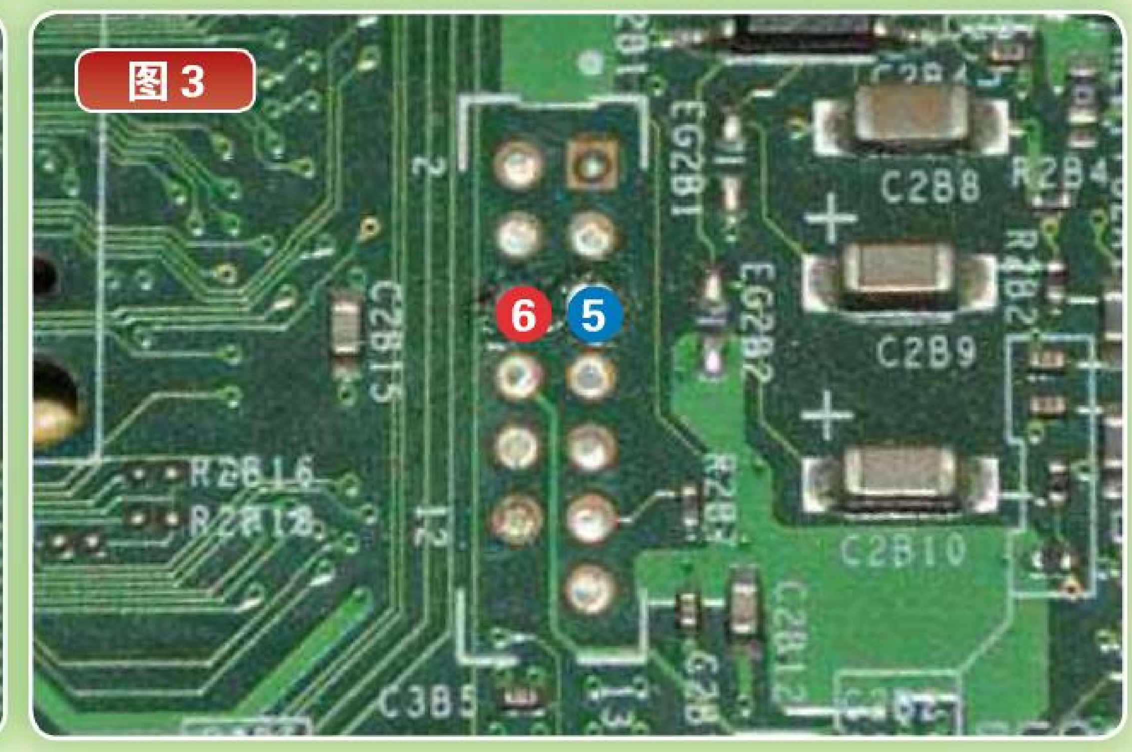


图 3



J2B1 的引脚只需要将线焊接到如图 3 所示的 5（蓝色）、6（红色）号孔。

总共 7 条线。其中 J1D2 的 6 号孔是地线，而且此孔是被堵住的。如果嫌麻烦，也可以将地线接在 360 主板周围那一圈铜极的任何一个地方。为了方便以后刷机，也可以直接将插针焊接在主板上。由于主板上孔之间的距离过于小，焊接标准的插针对一般玩家比较有难度。在这里我们可以用二极管的引脚做为插针使用（5 元 100 个二极管很便宜）。只要挑选针脚比较粗一点的就好，将二极管引脚焊接进主板之后再剪去二极管，留下引脚当插针用。这样刷机只需要直接插上杜邦线，用完就可以直接拔掉。今后刷机也不必再焊接，可以直接插上就用。

对于焊接苦手的玩家，如果手上有做模型用的手钻。那么只要找个合适的钻头，将被焊锡丝堵住的孔直接钻穿。这样就能轻松的将引脚穿过，然后点上焊锡加固并剪去多余部分就能完成插针的焊接了。主板上的 J1D2 接口的 6 号孔是堵住的，但是你把它钻穿后上焊上插针也没问题，不会影响主板的稳定性。

步骤 2 全部焊接完成之后，将杜邦线按照下表的连接方式与主板上的插针连接起来。

连接完杜邦线之后再将光驱、主机前无线手柄连接电路板全部接上主机，但是让主机处于关机状态。连接 LPC2148 与电脑之间的 USB 线，此时 LPC2148 将会开始工作。如果是首次连接 LPC2148，在系统的硬件管理器中能看到未被驱动的 MemoryAccess 硬件。右击它选择更新驱动程序，你可以在光盘附送的 Nandpro20b 文件夹中找到驱动。

主板	J1D2–1	J1D2–2	J1D2–3	J1D2–4	J1D2–6	J2B1–5	J2B1–6
ICDEV–LPC2148	J4–7	J4–3	J4–5	J4–6	J4–26	J5–2	J5–1

步骤 3 所有这些做完之后已经完成修复工作的一半，接下来就是提取固件。这个提取的固件是可以在写入以前的备份固件或者新合成的固件都无效的情况下用它来合成新的完好固件。记住！备份这个固件非常重要！一定不要马虎！

将光盘中附送的 NAND Flasher 360 for Windows v1.2.0 软件复制到电脑硬盘任意位置，执行 NandFlasher360.exe。点击右边那排按钮中的“连接 USB”按钮（Connect USB），此时在左边信息框中能显示主机的正确信息。设置软件对话框底下的“备份固件（由 NAND 中提取）”的路径，这就是提取的 NAND 备份将会保存的位置。然后点击“提取 NAND/ 闪存”按钮软件就是自动开始读取。软件自动会读取两次，第二次读取为校验读取的 NAND 文件。

16MB 的 NAND 读取 1 次需要 124 秒，完成一次读取流程则需要约 5 分钟。双 65 自制机大内存版只读取 1 次有效数据（66MB）则需要 455 ~ 488 秒，完成一次读取流程则需要约 17 分钟。如果是完整读取内存为 512MB 的主机 NAND 单次就需要 7313 秒！完整读取一次就需要 4 小时！如果你没吃饭（早、中、晚、宵夜），那么先去吃饭然后泡杯咖啡看部电影慢慢等吧。

如果点击“连接 USB”按钮之后提示“错误：未发现 USB 刷写设备！”或者“Error: No USB SPI–Flasher device found!”。那么很有可能焊接处有虚焊或者线接错了。重新检查接线接口是否正确，检查是否有线没有接牢。如果还是提示错误，那么则需要用万用表测量是否有虚焊。如果身边没有万用表或者不会测量，建议你把所有接口都加固或者重新焊接一下。还有一种情况也有可能导致此错误提示出现，那就是你主机的主板上在我们使用到的孔所使用的线路有中断。这个情况笔者遇到过一回，主板上 J2B1 – 5 号孔的走线靠近孔的地方居然原本就是断的。这时候就需要我们用放大镜检查线路，找到此处然后将它焊连接起来。

步骤 4 点击“XBR/Freeboot 文件（写入到 NAND 中）”下方的“…”按钮，将路径指向你以前备份固件或者合成的新固件。然后点击“刷写 NAND/ 闪存”按钮来开始刷写。如果你是因为刷入原始固件而无法启动的主机，刷写前请先点击“擦除 NAND”按钮来完全擦除闪存上的数据。

软件会自动跳过 / 移动 NAND 上的坏块，也会自动校验刷入的数据。这两个特点会大大增加我们的刷机成功率。当所有步骤都做完，将 LPC2148 的 USB 线断开之后就可以直接开启 360 来试验恢复效果了。如果没有问题就可以将 LPC2148 取下，把主机装起来了。

PART C 3号情况

这种情况与 2 号情况的不同就在于没有备份 CPUkey。所以相比 2 号情况要多一个提取 CPUkey 的步骤。

在 2 号情况下完成第三步之后，我们需要用提取出来的固件制作一个可以启动 Xellous 的固件。使用 360 Flash Tool.exe 将 SMC、KV、Config 这 3 个提出来，现在因为缺少 CPUkey 提取出来的 KV 当然是无法解密的。使用 FbBuild 利用这 3 个文件合成新固件，CPUkey 可以随意填写。这个固件无法启动主机也无法查看 DVDkey，但是能进入 Xellous 来查看 CPUkey。接下来的事情就与 2 号情况一样了。不过进行第四步刷写新固件之前记得先擦除 NAND 信息。

备注：关于如何使用 360 Flash Tool.exe 提取以及 FbBuild 合成新固件，可以参考上一辑的《X360 专辑》或者网络文章。

PART D 4号情况

这种情况比较特殊，在使用更换处理器方式来降级刷自制的主机上见到过一次。因为主机在 12611 系统下错误的刷入了 Dashlaunch1.0 而无法启动也无法进入 Xellous。结果使用 5 号情况的方法提取的 CPUkey 发现无法解密从主机本身提取出来的 NAND。

解决方法也简单，找一个同型号自制机的已解密 KV 来替代自己原本的 KV。将这个已解密的 KV 与自己固件中提取出来的 SMC、Config 一起使用新的 CPUkey 通过 FbBuild 合成新固件。如果实在找不到适合你的 KV，那么也可以试试在光盘中附送的 KV.bin。

测试可以使用双 65 的 KV 信息与双 90 的 KV 信息用在单 65 的主机上。

使用这样合成的新固件有个缺点：你需要将你光驱的 DVDkey 值修改成新固件中对应的值，否则放入游戏就只能看到“播放 DVD”这样的提示。而且，你的主机内部信息也会因此而变得与提供 KV 信息的主机一样。

PART E 软件简介

NAND Flasher 360 for Windows v1.2.0

NAND Flasher 360 for Windows 是一款可以在 windows 环境下运行的图形化刷机软件。你可以用它通过 USB 连接的开发板来刷写零售机的固件、给自制机升级固件、读取固件等。功能之强大，可以让你完全抛弃难用的 nandpro。软件对所有尺寸的 NAND 支持良好，配合 LPC2148 开发板能够快速的读写固件，理论速度可以达到 128KB 每秒。

软件提供了友好的人机交互界面，所有功能选项都能在主界面上一目了然。右面一排为命令按钮，只有当点击“连接 USB”并正常连接到主机时候其余命令才可用。你可以用这个软件直接从固件中提取与注入 KV.bin 与 Config.bin，读取或者写入固件甚至擦除内置记忆体或者 NAND。

在软件左面中部为选项。如果选择保留 KV 和 config，则软件在刷入固件的时候不会覆盖原固件中的 KV 与 Config 信息。如果选择只读取 / 写入 NAND 前 2MB，那么软件的读写操作就只会对 NAND 的开头 2MB 进行。可以利用此选项将 Xellous 直接刷入 NAND 前 2MB，在固件 SMC、Config 等重要部分完整的情况下就能直接先进入 Xellous 查看 CPUkey 等信息。如果选择完整 NAND 读取 / 写入，那么软件的读写步骤将对整个 NAND 完整读与写入。此选项是针对双 65 主机中大内存主机的选项，如果不选择，读写固件时候就只会读写 NAND 中前 66MB 有效信息。移动坏块选项最好是打勾，一旦固件上有坏块，软件将自动映射。如果勾选只写入有效的数据，那么在刷写双 65 大内存主机时候就只会写入前 66MB 的有效信息而不会将整个固件全部写入。在刷写此类主机时候可以节省很多时间。

从“orig.bin”（原始固件）中寻找坏块（Search Bad-Blocks in original Nand Image）功能可以在模拟固件时候对固件上的坏块搜索与移动。点击软件左上角 NAND 字样左边的图标选择 NAND 模拟模式可以进入模拟模式。此时软件命令栏中连接 USB/ 断开 USB 这 2 个命令将会被打开镜像文件 / 关闭镜像文件所代替。在这个模式下，你可以模拟擦除、提取固件中的信息。

在软件底部有 2 个路径选择，备份固件（由 NAND 中提取）为选择提取的固件文件存放的路径，而 XBR/Freeboot 文件（写入到 NAND 中）则为需要写入的固件路径。

目前发现软件的 1.2.0 版本有点小 bug，我曾经选择只读取 / 写入 NAND 前 2MB 后进行读取随后中断操作，而后无论是去掉这个选项还是加上软件都只会对 NAND 前 2MB 进行操作。所以，本次也加入了 1.1.0 版本以供备用。

PART F 新软速递

Dash Launch 2.23

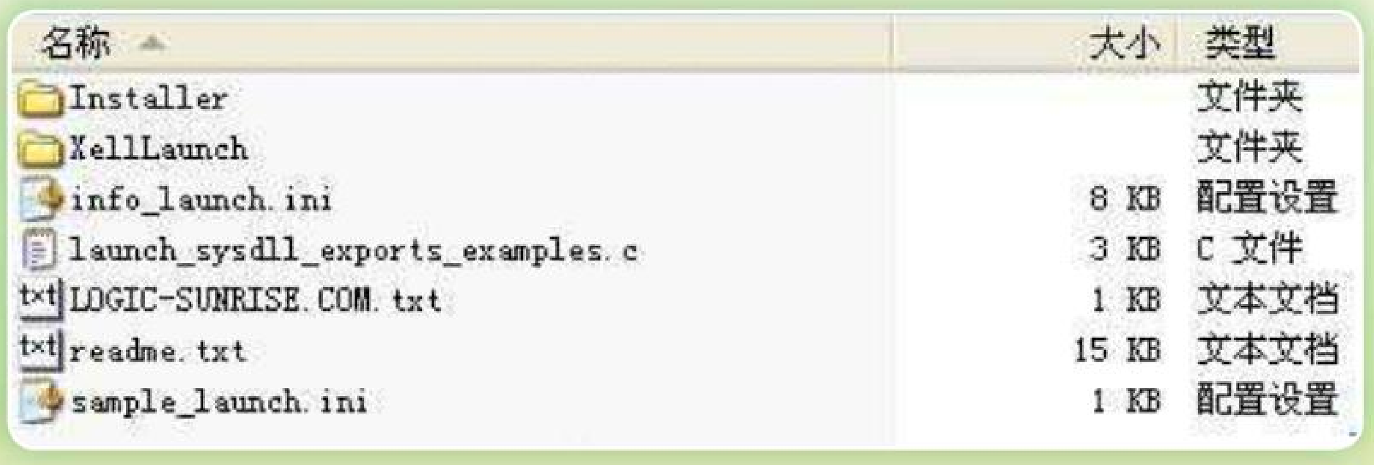
– 提供多固件的安装支持：9199、12611、12625、13146、13599。

– 增加安装时对固件内 Launch.ini 文件的设置修改（以给出选项的方式）

– 增加多个选项选择，其中最实用为“屏蔽 live 连接”

– 移除 xex 检测，使得当 USB 更目录放置某些 default.xex 时不再发生 E71

需要注意：安装 Dash Launch 2.23 前务必备份固件以及 CPUkey，已有发现多例刷新 Dashlaunch 而导致的 2 红 2 绿故障！



Freeboot ToolBox Maker272

– 提供合成 13599 固件

– 相对 271a 版本增加了移除固件校验，使得改区固件也可以顺利更新

需要注意：如果固件合成中无故提示错误，可以先尝试使用 Debug 模式进行合成。可以避免此类情况的出现。

特别提醒

1：JS 对自制也是经过了一年半的摸索，目前他们也找到了更换 CPU 的方式来降级刷自制的方法。在收二手机，尤其是那些自称可以刷自制的 7371 机器或者说是主机买来没怎么玩的时候千万要谨慎。

2：正因为能够使用其它主机的 KV 信息，使得让一台自制主机模拟另一台自制机甚至零售机已经完全不是难题。在自制机上，即使是 5 码一致也完全不可靠！而且目前已经能够让双 90 运行 Flash360 时候显示主板信息为双 65 的，一切软件鉴定方法都是浮云啊～

讲述软饭自己的故事 Vol.5

虽然电视游戏在国内仍然算是小众，但是这个圈子里面仍然有不少女性玩家。今天做客本栏目的的花吹雪燃算是其中比较有代表性的一位了吧。她的游戏史跟其我们一样丰富，而且更重要的是她是一名纯软饭。虽然她玩过的游戏不算多，但是成就总数绝对比一些男性玩家高（比如我……）；比起主流游戏，她更喜欢接触那些国内比较冷门的系列。想要更多地了解这位可爱的女孩吗？请看下面对她的采访吧。

小花同学你好，欢迎做客《X360专门志》！

天行者你好，其实我俩认识很久了吧。

对啊，所以你不用紧张，放轻松。顺便告诉你，你是这个栏目第一位女嘉宾哦。

啊？真是荣幸至极啊！

好了，寒暄的话就到这里啦，采访就正式开始啦！

我准备好了。

你是什么时候接触游戏机的呢？

大概是小学三四年级左右，那时候被邻居家的SFC所吸引；之后玩上了MD的经典游戏《兽王记》，这款游戏我印象太深了，记得第二关主人公会变成飞龙，当时就觉得好神奇，这都行！再之后便有了自己的第一台游戏机——MD。

你父母赞成你玩游戏机？

当然不赞成了，他们觉得那是电子海洛因，会耽误学习，不过最后还是拗不过我，给我买了。10多年前的游戏卡带蛮贵的，我一开始都不买卡带，都是去租，我记得当时价格将近300块钱，而且还只有在大型商场里才有卖。

■拥有最多的是掌机

□花吹雪燃

你还记得买的第一款游戏是什么吗？

MD游戏《风中奇缘》。

然后MD之后就是DC还是直接到PS？

都不是，我按购入时间做个排列吧。MD、SFC、PS、GBL、GBC、PS2（2台）、GBASP（2台）、NDSL（2台）、PSP（2台）、X360（2台）。

你的游戏经历比我丰富多了……

是吗？那我比你厉害啦！

好吧，继续聊正题，你是在什么情况下买购入X360的呢？

为了玩《灵魂能力4》，还有听闻《最终幻想13》跨平台发售的消息，加之某论坛版主的极力劝说，后来临时改变主意，投奔X360的怀抱！

本来想购入PS3的？

不是，本来打算买Wii。

那现在入了Wii么？

没有，有台X360就够我玩的了，而且被X360的成就系统吸引，进化成“成就饭”了。

哦？成就饭？那你会为了追求成就刻意玩一些比较雷人的游戏么？

不会，我倒是会去玩封面很好看的游戏，比如俄罗斯制作的游戏《BLADE X》，当初玩就是被封面的萝莉吸引的。

那个成就好拿么？

我觉得不好拿，我又是动作苦手，加之又没有其他成就饭那超凡的耐心，玩起来真的很折磨人。

现在拥有多少正版呢？

不是特别多，有《神鬼寓言2》、《神鬼寓言3》、《吉他英雄4》、《摇滚乐队3》、《COD MW2》、《边境之地》和《薄暮传说》。哦，对了，还有一个买Kinect送的《Kinect大冒险》，一共八个。

我好像没见过你玩《COD MW2》吧？

这游戏是当时冲动买的，只玩过2次……

■人物卡

看来你对主流车枪球游戏不怎么感兴趣啊?

对啊，我最喜欢的是 MUG 类型的游戏，比如前面说过的《吉他英雄》和《摇滚乐队》两个系列！最热门的“车枪球”游戏我也基本不碰，所以我一直称自己为“非主流游戏边缘自由人”。

哈哈，那么请问这位“非主流”玩家，你觉得 X360 最吸引你的是什么?

最吸引我的当然是 LIVE 和成就了！

你是刚买主机就加入了 LIVE 吗?

不，是过了几个月后，为了和别人合作《生化危机 5》才上的 LIVE。

然后一发不可收拾了?

对，现在趋于平静了，因为毕业以后要工作了嘛，把精力放在工作方面比较多，就很少上 LIVE 了。

那一般上 LIVE 玩得最多的是什么游戏呢?

《吉他英雄 4》和《摇滚乐队 3》!

很少有女性玩家如此热衷这两个游戏呢。

我一直就对 MUG 游戏有爱，记得 PS2 时期就很喜欢玩《太鼓达人》；后来经朋友推荐，接触到了《吉他英雄》系列，虽然都是音乐类游戏，但是两者区别还是很大的。欧美音乐节奏感比较强，曲调自由悠长，跟日系萌音乐有很大的不同。刚开始玩《吉他英雄》的时候是用手柄，虽然当时觉得也很好玩但是完全无法展现游戏独特的魅力，于是后来就入手了游戏专用的的吉他。我觉得这才算真正开始了《吉他英雄》的生涯，从 4 键慢慢到 5 键……

你最喜欢《吉他英雄》系列里面那首歌?

太多啦 ……如果要说最喜欢的，那就是 Jimmy Eat World 的《The middle》。

■“兔子帮”

你玩《摇滚乐队》买架子鼓没?

我是真饭，当然买啦！但我发现自己有点手脚不协调，手上要打，脚下还要踩，完全忙不过来。唉，还得慢慢练。

看来你真的是这两个系列的死忠啊！

对啊，因为我喜欢摇滚乐！

哦? 那有你喜欢的乐队吗?

当然啦，我喜欢 Linkin Park，Maroon 5 和 Green Day.

是吗? 我也很喜欢 Linkin Park 和 Green Day。

同好！三支乐队的风格都不相同吧，Linkin Park 主唱 Chester 的声音很特别，他的嘶吼很有爆发力；Maroon 5 吸引我的地方就是主唱亚当・诺亚・李维独特的声线，他们的音乐融合了红色的狂野魅力，神秘热情，奔放烈爱再掺入摇滚力道，灵魂旋律及放克节奏；另外我很喜欢 Green Day 主唱 Billie 的烟熏妆，超级帅！

好好好，明白，还是继续回到刚才的话题吧。这两个音乐游戏系列在国内也比较小众吧?

嗯，确实，2008–2009 年应该是《吉他英雄》最热门、火爆的时期，周边外设刚出大家都觉得新鲜，LIVE 上经常看到多人组乐队，国内还有专门的论坛，都是由狂热粉丝组成的。但随着时间的推移，《吉他英雄》热度逐渐消退，不过 Kinect 热潮来临了，所以 MUG 游戏的另一个代表《舞蹈中心》火起来了，这也是顺应了时代潮流，体感时代来临了！

你玩《舞蹈中心》? 那你周围的朋友玩游戏么?

当然，我非常喜欢这个游戏！我周围的女性朋友也都玩。

她们都是被你带动起来的?

是啊。我经常邀请她们来我家玩 Kinect，她们也觉得体感游戏很新鲜哦！

除了音乐游戏外，你还喜欢哪款游戏呢?

■打机环境

■吉他英雄外设

《神鬼寓言》系列！因为我觉得这个系列做到了“玩家才是主角”，自己的一举一动会影响整个游戏的流程，阿尔比恩大陆的雏形已经搭建好，而你要去决定它未来的命运，这种救世主的感觉让我觉得超赞。而且这个系列的剧情也很不错，有的情节让我至今都记忆犹新。只不过游戏还没全成就呢，不过完成度也很高了，我要加把劲儿了！

那在 X360 上遇到过什么比较好玩的事儿没? 我记得你成立了个“兔子帮”?

好玩的事儿啊? 我觉得跟大家在一起玩都很好玩啊。对了，我会和大家一起看 Photo Party，跟大家穿着一样搞笑的兔子外套在派对里闲聊；线下聚会等等。

线下聚会? 那你 LIVE 上的好友大多数都是生活中的好朋友咯?

是啊，托 LIVE 的福，认识了不少朋友，没事就会邀请他们出来聚聚。

还是男生居多吗?

对，到现在为止认识了差不多 10 个女玩家，剩下的都是男的啦，可想而知男女比例差多少了。不过我觉得女玩家玩主机游戏本身就是不容易的事情了！

好吧，到这里采访也快要结束了，按照栏目的传统……你懂的吧?

我是《X360 专门志》的忠实粉丝呢！这时候就应该给专门志说一段祝福的话语对吧?

真聪明！

我早都想好了！聚拢真・360 玩家，视野 360 度、游戏 360 度！专门志越来越棒！

托你吉言，我们会越做越好的！今天非常感谢小花同学做客我们的栏目。

主持人：纱迦

软组织

截止到5月4日，所有的成就犯T恤已经全部送出！其中金色成就犯标志的T恤送给了成就在5万以上的朋友，银色成就犯标志的T恤送给了成就在1万以上的朋友。其中有一位朋友虽然成就不足5万，但成就完成率很高而且有不少高难度游戏，因此特别赠送了一件金服给他，在此希望各位受赏的成就犯们能够继续努力提高自己的点数！

这次抽奖过程中还出现了一些小花絮，例如有位朋友一口气申请了6个新号来申请抽奖，每个新号都打了一个《降世神通》。还有一位朋友是修改了近20万成就后来领奖。像这样的情况当然是不予批准的啦。

写到最后提醒一下，从本辑开始，本专辑面向全国软饭征稿，征集内容包括：

1.DLC攻略。即X360游戏DLC内容的攻略，以全成就攻略为最低目标，有爱的人可附上更详细的研究。

2.成就攻略。即指导玩家取得全成就的攻略，具体格式参照杂志上的同类文章。

以上两种征稿，均不限游戏，不限字数，只有3点要求。

A. 所写内容必须未在《X360专辑》、《PS3专辑》、《游戏机实用技术》上出现过。

B. 严禁抄袭，必须原创。

C. 投稿人需附上截图或屏摄作为自己已将游戏完美的证据。

Email：x360special@gmail.com
Xbox LIVE 联络人：Urara Sanzenin

软件 SOFTWARE

湖北 张廷秀：《X360专辑》的负责人，你好。我想向你们反应个事儿，我最近买了《TGM ACE》这个老游戏，也就是俄罗斯方块啦，结果当我联上LIVE的时候，游戏会提示我升级，但升级后很快就会提示失败。一开始我以为是我家网络的问题，但试了一下其他的游戏都可以正常升级，那说明这应该是游戏本身的问题。我想向微软官方反应，无奈人微言轻，因此只好请你们帮忙了。

你好，你的问题已经收到。经我们向微软官方反应之后，官方确认是Xbox LIVE服务器出了问题，此游戏的升级文件已于7月中旬重新上线，你现在应该可以正常升级了。

Email 腾XUN：上次专辑附带的游戏升级文件很赞，我觉得这是整本专辑里最值的地方。不过我发现《使命召唤 黑色行动》的升级文件好像没用，听说升级修正了一些BUG，但我把光盘里附赠的升级文件一古脑全部拷入硬盘的CACHE文件夹之后，发现没有修正这些BUG。请问这是怎么回事呢？

99%的X360游戏的升级文件都是放在CACHE文件夹里的，但也有少部分例外，例如《使命召唤 黑色行动》。《使命召唤 黑色行动》的升级文件是像DLC一样放在Partition 3\Content\000000000000000\的游戏ID文件夹里的。所以你直接放入CACHE文件夹里是不行的。

Email 往生天使：每次专辑送的升级文件那么多，看得我眼睛都花了。特别是一个游戏还有好几个升级文件，我想问这种情况下是不是只用最新一个升级文件就可以了？可能有人会说，一个升级文件就1M多，多放几个也不占地方啊。不过我这个人有洁癖，不想放太多不需要的东西，望各位能够理解Orz。

从理论上来说确实是只放最新版本即可。观察一下升级文件的大小即可发现，新的升级文件肯定比老的大。而有过LIVE经验的朋友应该也知道，游戏升级都是一次完成的，不会因为有几个升级文件就要升级几次。

■炎炎夏日，坐上这样一辆巴士，一定从头凉到脚。

硬件 HARDWARE

Email 涂炭：听说8月下旬X360又有硬件升级？是不是真的啊？我刚刚刷的机器啊……

8月下旬已确认会有升级，具体日期不明。此次升级的内容主要有：

- 更多的语音控制命令。
- 为X360设计的Bing搜索引擎。
- 加入YOUTUBE、BEACONS、SKYPE功能。
- 支持320G大硬盘。

此次升级的内容还是相当给力的。考虑到接下来的新格式光盘，很明显玩正版才是王道。

Email 飞火流星：最近想把之前买的一些东西都转移到新的SLIM主机上，但我朋友说一台机器一年只能转移一次，这么一说我也犹豫了。我想问一下关于X360授权转移的具体步骤，以及注意事项。

首先需要明确的是，授权转移是以账号为单位进行的，而非主机。简单地说，一个账号在一年内只能转移一次，转移之后，该账号之前下载过的东西均可以在新的主机上正常使用。所谓正常使用，是指在下载账户未登入Xbox LIVE的情况下，该主机上的其他账户亦可使用这些下载内容。在转移的过程中，你可以具体选择要转移哪些东西的授权，而转移之后，旧主机上的下载内容依然可以正常使用，但如果这部分内容被删除，那么即使再以下载账户重新下载一次，也无法正常使用。

授权转移以前需要在Xbox的官网进行，不过在今年7月的夏季升级之后，直接在主机上就可以进行了。由于有中文系统界面，所以具体方法就不多说了，相信各位是一看便知。只要你在新主机上以下载账户登录，即可进行授权。

光盘说明

关于升级文件

使用方法：先解压光盘AUDIO_TS文件夹中的游戏升级文件压缩包，**解压密码为：X360专辑第十五辑**。再设法将里面的文件全部拷至X360储存装置的Cache文件夹下即可。

★如果你用硬盘的话，你需要硬盘数据连接线以及相关软件（推荐Xport 360）。如果你从来没用过这两样东西，请参考《X360专辑Vol.8》的相关内容。Cache文件夹在硬盘的Partition 3的根目录，非常好找。

★推荐大家将全部升级文件一起拷进去再使用，开始游戏时系统会自动调用游戏版本对应的升级程序。只要你不修改升级文件的具体内容，X360游戏是不会因为升级文件而出现错误的。极少部分游戏的升级文件的储存位置同该游戏的DLC，需要手动设置。

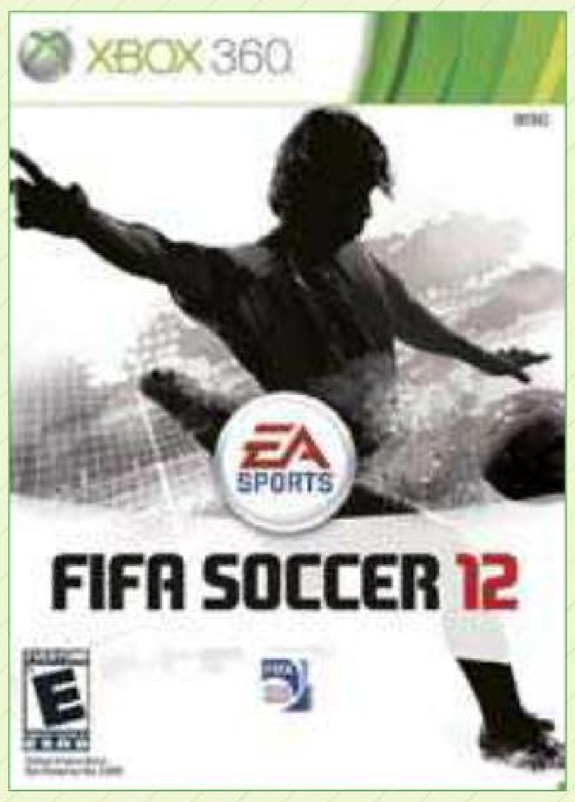
★部分游戏升级后可能会对固件版本有更高要求。如果你想删除这些升级文件，可以打开X360主机的选项设定，在记忆体画面中按Y键，选择清除系统快取。不过这个操作会删除所有升级文件，不能选择性删除。

★这些升级文件适用于所有型号和版本的X360。

■生化危机 重生精选辑

■战争机器 3

■黑暗之魂



■ FIFA 12

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 8 月					
23 日	杀出重围 人类革命	Deus Ex：Human Revolution	Square Enix	动作射击	美版
30 日	麦登 NFL 12	Madden NFL 12	EA	体育	美版
2011 年 9 月					
6 日	死亡岛	Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
6 日	梦魇降临	RISE OF NIGHTMARES	SEGA	动作冒险	美版
8 日	生化危机 重生精选辑	バイオハザ－ド リバイバルセレクション	Capcom	动作冒险	日版
13 日	Kinectt 可爱动物 黄金版	Kinectimals：Fushigi na Shima no Nakamatachi	Microsoft	模拟育成	中文版
13 日	木偶神枪手	The Gunstringer	Twisted Pixel Games	动作射击	中文版
16 日	狂暴	Rage	Bethesda Softworks	主视角射击	欧版
20 日	战争机器 3	Gears of War 3	Microsoft	动作射击	中文版
20 日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	竞速	美版
27 日	X 战警 命运	X–Men：Destiny	Activision	动作	美版
27 日	职业进化足球 2012	Pro Evolution Soccer 2012	Konami	体育	美版
29 日	code_18	code_18	Cyberfront	文字冒险	日版
30 日	FIFA 12	FIFA Soccer 12	EA	体育	美版
2011 年 10 月					
4 日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take–Two	体育	美版
6 日	黄金梦想曲 X	黄金梦想曲 X	Alchemist	格斗	日版
11 日	皇牌空战 突击地平线	Ace Combat：Assault Horizon	NBGI	射击	美版
13 日	极限竞速 4	Forza Motorsport 4	Microsoft	竞速	中文版
18 日	蝙蝠侠 阿克汉姆之城	Batman：Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
18 日	模拟人生 3 宠物	The Sims 3：Pets	EA	模拟经营	美版
25 日	战地 3	Battlefield 3	EA	主视角射击	美版
25 日	舞蹈中心 2	Dance Central 2	MTV Games	体育	美版
25 日	kinect 运动大会 第 2 赛季	Kinect Sports Season Two	Microsoft	体育	美版
25 日	寂静岭 暴雨	Silent Hill：Downpour	Konami	动作冒险	美版
27 日	格斗之王 X Ⅲ	ザ・キング・オブ・ファイタ－ズ XⅢ	SNK Playmore	格斗	日版
27 日	Muv–Luv	マブラヴ	5pb.	文字冒险	日版
10 月未定	黑暗之魂	ダ－クソウル	Fromsoftware	动作角色扮演	中文版
2011 年 11 月					
1 日	指环王 北方战争	The Lord of the Rings：War in the North	Warner Bros.	动作角色扮演	美版
8 日	COD 现代战争 3	Call of Duty：Modern Warfare 3	Activision	主视角射击	美版
8 日	潜龙谍影 高清收藏	Metal Gear Solid HD Collection	Konami	动作	美版
11 日	上古卷轴 V 天际	The Elder Scrolls V：Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
15 日	光环 战斗进化 周年纪念版	Halo：Combat Evolved Anniversary	Microsoft	主视角射击	中文版
22 日	索尼克 世代	Sonic Generations	SEGA	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年内	最终幻想 X Ⅲ –2	角色扮演	2011 年内	刺客信条 启示录	动作

ISBN 978-7-89476-600-7
9 787894 766007

本手册随盘附赠不能单独销售

Xbox360专辑光盘定价：32元